8
76

Taktisches Kriegs-Spiel

oder

Anleitung

zu einer

mechanischen Vorrichtung

um

taktische Manoeuvres

sinnlich darzustellen

von

George Leopold Baron von Reiswitz,

Königl. Rath zu Marienwerder, und Ritter des St. Johann. Maltheser Ordens.

Πεττευειν δει τους νεους μανθανειν.

Plato Lib. VII. d. Legibus.

Berlin 1812,

gedruckt bei den Gebrüdern Gädicke.

Os 1.8176

R

Ex
Bibliotheca Regia
Berolinenſi.
64165

Vorrede.

Wenn ein Civilist es wagt, über militärische Gegenstände, vorzüglich die rein wissenschaftlichen zu schreiben, so scheint es unentbehrlich seine erste Pflicht zu seyn, die Befugnifs nachzuweisen, die er zu haben glaubt, einen ihm so fremdartigen Gegenstand öffentlich zu behandeln. Diese Pflicht glaube ich am besten gegen meine Leser zu erfüllen, wenn ich Ihnen die Veranlassungen treu erzähle, die mich in meiner frühen Jugend auf den Gedanken brachten ein ähnliches Spiel zu verfertigen, und die in meinem spätern Alter mich bewogen haben, jene jugendlichen Versuche in der Art auszubilden, wie ich sie jetzt dem Publiko öffentlich darstellen will.

Meine erste Bestimmung war der Soldatenstand. Mein Vater war Hauptmann im Regiment Fürst Dietrich, hatte die Bataille von Molwitz schon als Volontair beigewohnt, und wurde gegen seinen Willen und durch die Folgen des siebenjährigen Krieges genöthiget, die Güter meines Grofsvaters, ehemaligen Königlich Preufsischen Hofmarschalls anznehmen, die ihm viel Kummer verursachten. Seine Langeweile vertrieb er sich am liebsten mit dem Schachspiel, welches er gut, und mit der ihm eigenen Heftigkeit spielte, und da selten Jemand bei der Hand war, um es mit ihm zu spielen, ward ich zu diesem Spiele streng angehalten. Meine Mufse konnte ich nicht mit Kindern meines Alters

vertreiben; ich war auf dem Lande ganz isolirt, und gerieth über die militärische Bibliothek meines Vaters, in der ich eine Menge Beschreibungen von Kriegen und Schlachten in allerlei Sprachen fand, und diese mit kindischem Eifer studirte. Vorzüglich zog mich der bunte Schauplatz des gegenwärtigen Krieges (1756—1767) von Raspe in Nürnberg an, und lehrte mich zuerst die Art, eine militärische Situation zu zeichnen, und die verschiedenen Arten, die Truppen anzudeuten. Als nun meine Familie in die Nähe der Stadt Plefs zog, und der damals regierende Fürst Friedrich Erdmann von Anhalt-Plefs, mein unvergefslicher Wohlthäter, mir gestattete, der Gespiele seines Erbprinzen, des jetzt regierenden Fürsten Friedrich Ferdinand zu seyn, lernte ich dort zuerst Helwigs Kriegesspiel kennen, und nun erwachten die mit Gewalt eingeprägten Schachideen, und die mit Leidenschaft aufgefafsten militärischen Bilder der wirklichen Manoeuvres. Wir spielten unablässig, fanden uns aber sehr oft in Verlegenheit, wenn die springende Königin durch den springenden Thurm über den Haufen geworfen wurde, und die schönen Grenadirmützen der Helwigschen Pions, von dem Truppentransporteur herab, in die eckigt gezeichneten Flüsse geschleudert wurden.

Das Schicksal trennte indessen die beiden Gespielen bald. Ich ward früher durch einen unglücklichen Fall und ungeschickte Aerzte, um den freien Gebrauch des linken Arms gebracht, und die Civilkarriere ward also für mich gewählt. Mein Vater starb, und ich eilte die früher in Kloster Bergen unter dem verdienstvollen Direktor Gurlitt begonnene wissenschaftliche Laufbahn in Halle fortzusetzen. Dorthin begleitete mich ein Mentor, der mich von den gewöhnlichen Gesellschaften abschnitt, das Schachspiel und mein Kriegsspiel waren meine Lieblingsbeschäf-

beschäftigung. Ein Helwigsches Kriegsspiel zu kaufen, war mir zu kostbar und zu weitläuftig. Ich und einige Freunde machten uns daher ein Terrain, auf dem wir die Schach-Quadrate zwar beibehielten, aber nicht mit schwarz und weifs illuminirten, und auf dem wir unsere springende Königin, Thurm etc. durch Quadrate darstellten, welche so wie auf den Plänen gezeichnete Truppencorps illumnirt wurden. Das schien uns allerliebst, und um diese Quadrate leichter zu bewegen, gaben wir ihnen Fähnchen, wie Opitz, die an Stecknadeln befestigt wurden, und die Bewegung jedes einzelnen Steins erleichterten. Unter denen, die diese Art des Helwigschen Spiels mitspielten, befand sich der verstorbene Inquisitor Publ. Tschiersky, und der würdige Senior Hagen in Breslau, welche sich diesem Spiele fast leidenschaftlich widmeten.

Diese Beiden setzten die Verbesserung desselben in Breslau und Brieg, wohin sie ihre neue Bestimmung rief, emsig fort, und spielten das Spiel durch Correspondenz, als sie getrennt wurden. Ein Schreibfehler, besage dieser Correspondenzacten beyder Freunde, kostete einmal einen Infanteristen das Leben, ein Fall der auch wohl sonst vorgekommen seyn mag. Ich kehrte wieder nach Plefs zurück, und arbeitete bei dem Fürstlichen Justizcollegio als Referendarius, wo ich meinem theuren Jugendgenossen, dem Erbprinzen, meine Verbesserung des Hellwigschen Spiels mittheilte, und für ihn zuerst im Jahre 1785

> ein Spielbrett in Basrelief, mit gravirten Flüssen und mancherlei Anhöhen versehen,

anfertigen, welches noch heut in seiner höchst unvollkommenen Art, auf dem Schlosse zu Plefs zu sehen ist, und die Frage am besten entscheidet, ob ich wirklich der Erfinder (dieser Art von Kriegs-

Spiele, nehmlich mit dem Terrain in Basrelief) bin? — Man hatte nun schon auf den Choc der Kavallerie und die Wirkung des Infantriefeuers Rücksicht genommen, die Schachartigen Züge verbannt, und mannoeuvrirte fleifsig, als mich mein Vormund nach Breslau in den Kameraldienst brachte. Nun liefs ich vom Jahre 1786 an, dieses Spiel ganz liegen; sowohl in Breslau als in Warschau, wohin ich späterhin versetzt wurde.

Als aber endlich ein Zeitraum gezwungener Mufse im Jahre 1807 eintrat, ich mein Amt und Brod durch die Abtretung der Polnischen Provinzen verlohr, mein Sohn eine überwiegende Neigung zum Soldatenstande zeigte, nahm ich in meinen müfsigen Tagen in Gleiwitz, unter andern litterärischen Beschäftigungen, auch diese wieder vor, und lehrte meinem Sohne dieses Spiel, so gut, als ich noch aus dem Gedächtnisse mich der nie aufgeschriebenen Regeln erinnerte. Ein Aufsatz in den Schlesischen Provinzialblättern vom Juuius 1809, weckte besonders die alte Vorliebe für das Spiel, und ein glücklicher Zufall führte mich im Winter 1810 mit meinem alten Universitätsfreunde Hagen zusammen, welcher mit einem noch lebhafteren Interesse für diese Erfindung, mir nun sehr gütig alle seine Verbesserungen desselben, seine Correspondenz mit dem verstorbenen Tschiersky in Brieg, und übrigen Papiere mittheilte.

Wir fafsten gemeinschaftlich die Idee, jetzt die Sache öffentlich bekannt zu machen, und hatten dabei die Nebenabsicht, der Wittwe unseres verstorbenen Freundes Tschiersky, die in bedrängten Umständen lebt, etwas zufliefsen zu lassen, wenn ein Überschufs der Kosten sich ergeben sollte. Allein meine damaligen Amtsverhältnisse, als Kreisdeputirter des Neustädter Kreises, hinderten mich Hand ans

Werk zu legen, ein höchst beschwerliches Geschäft fesselte mich, und ich nahm daher die Hagensche Papiere und meine eigenen Notizen mit nach Berlin, als ich in diesem Jahre hierher reiste, um verschiedene mir interessante Geschäfte zu beendigen.

Ich fand die gehoffte Unterstützung, nnd machte nun die bekannten Versuche mit dem hier angefertigten Probespiele, dessen Terrain jedoch stehend und unveränderlich war. Dieser Mangel wurde vorzüglich von allen einsichtsvollen Militärpersonenen gerügt, die die Gewogenheit hatten, den Probespielen beizuwohnen, welche einige meiner militärischen Freunde vor Ihrer Königl. Hoheiten, dem Kronprinzen und dem Prinzen Friedrich und Wilhelm spielten, und die theils bei mir gespielt wurden. — Wir selbst, die Spielenden, bemerkten, dafs ungeachtet wir die Züge und Wirkungen auf 10 Minuten und den Maafsstab der Distanzen der Bewegungen zu 100 Schritt bereits angenommen hatten, wir uns dennoch von der Wirklichkeit zu weit entfernten, und dafs, wenn das Spiel lehrreich und anziehend seyn sollte,

das Terrain nach jeder vorgelegten Situationscharte gebildet werden müsse, und die Züge, Bewegungen und Wirkungen, auf eine Minute, die Truppenkorps aber auf so kleine Abtheilungen redigirt werden müfsten, dafs ihre Fronte nicht gröfser wäre als 50 Schritt, wir vermifsten und erfanden die Darstellung des in den neuern Kriegen so wichtig gewordenen Tirailleur-Manoeuvres, und die verschiedenen Arten Truppen im Angesicht des Feindes zu bewegen, deren Stärke, Gattung und Zahl er nicht erkennen kann.

Das Spiel erhielt so durch die gütige Beihülfe folgender Personen seine mehrere Vollkommenheit.

Der Herr Major von Petersdorf ehehin im Leibregimente angestellt, hat vorzüglich die Tirailleur-Manoeuvres und die Art, mit verstekten Truppenkorps zu agiren angegeben, auch die Minutenzüge und die kleineren Distanzen vorgeschlagen.

Herr Lieutenant Eckard revidirte die vorzüglich wichtigen Regeln der Artillerie und die Herrn Lieuten. Freitag und Reuter nahmen daran ebenfalls Freundschaftlichen Antheil.

Dem Herrn Hauptmann Meinert danke ich besonders die Belehrung der ich bedurfte, um die Theorie der Veränderung des Terrains durch Flächen- und Höhentypen völlig auszubilden.

Der Herr Kriegesrath Phemel theilte mir freundschaftlich seine eigene Erfindung eines auf das Venturinische Spiel gegründeten Kriegs-Spiels, und die sehr gute mechanische Vorrichtuug mit, durch die derselbe das Terrain mit illuminirten Bleitafeln nach Belieben verändert

Mehrere wichtige Bemerkungen über die Mängel des Spiels in taktischer Hinsicht, rühren von dem Lieutenants Graf von Pinto und von Plotho I. her, die auch in Absicht der Formation der Truppen und der Kavallerie-Manoeuvres mich mit gutem Rathe unterstützten.

Ueber die Bewegungen der Infanterie und ihre Wirkungen, so wie über die Schufsweiten, hat der Herr Lieutenant von Wussow im Leibregimente viele sehr anwendbare Bemerkungen mitgetheilt, und auf dem Grunde des Venturinischen Spiels, so wie der Herr Kriegsrath Phemel, ein ähnliches Spiel erfunden, an dessen Verbesserung er noch arbeitet, und welches sich durch genaue Berechnungen vorzüglich auszeichnen wird.

Allein eine mechanische Vorrichtung bedarf ganz vorzüglicher Künstler um sie auszuführen, besonders wenn sie für höhere Zwecke bestimmt ist, und nur durch Männer von Talent und Kenntnissen konnte ich dahin gelangen, dafs mein Mechanismus deutlich und genau geliefert, auch die Eleganz der Spielsteine und des Spielapparats erreicht wurde, die besonders für Personen höhern Standes nöthig war, um ihnen die Sache nicht zu verleiden.

Nach dem ich durch den Gebrauch vieler gewöhnlichen Handwerker, die nicht aus übeln Willen, sondern aus Mangel an Vorkenntnissen fehlten, Zeit, Mühe und Geld verschwendet hatte, — machte mich endlich Herr Banquie Ezechiel mit den sehr verdienstvollen Bildhauer Herrn Aug. Patzig bekannt; diesem danke ich lediglich, dafs ich ganz meinen Zweck erreichte; und einen solchen Mechanismus liefern kann, der ein Terrain in basrelief mit Ordnung, Bestimmtheit und Deutlichkeit bilden läfst.

In Absicht der Spielfiguren ward ich durch den Herrn Staatsrath Rosenstil und den Herrn Modellmeister Riese, so wie durch meinen würdigen Freund Factor Kriegar sehr glücklich unterstützt, und erhielt durch sie ausnehmend schöne Spielsteilsteine von Porzellan, so wie auch sehr gut gearbeitete Steine von Gufseisen, die einer schönen Illumnation fähig sind, und durch Copal-Lak gedeckt, ein sehr gefälliges Äufsere erhalten. Die Zeichnung und Illumnation der Typen ist durch den Herrn Regierungs-Conducteur Müller verbessert und wie ich glaube gut ausgeführt worden, dem ich daher öffentlich Dank schuldig bin.

Indem ich diesen meinen Herren Mitarbeitern Freunden und Gehülfen hierdurch öffentlich den verbindlichsten Dank sage, und den

Antheil, den ein jeder an der ganzen Erfindung hat, dankbar und gewissenhaft bestimme, sei es mir auch erlaubt zur Vermeidung aller Mifsverständnisse zu bemerken, was denn eigentlich mein Verdienst bei der ganzen Sache ist, und ich werde bei diesen Angaben eben die Treue und Gewissenhaftigkeit beweisen, die ich gegen meine Freunde bewiesen habe.

Zuförderst war die schon im Jahre 178¾ gehegte Idee — statt eines Kriegspiels, wie Venturini, Opitz und Helwig bearbeitet hatten, die eine ganze Kampagne darstellen, deren Züge die Wirkung von 7 Tagen (4mal des Monats) versinnlichen sollen, — ein Bataillespiel zu erfinden, welches rein taktisch seyn sollte, mir eigen, und ohne dafs wir deshalb mit einander kommunizirt hatten, waren Senior Hagen und ich die Ersten, die darauf kamen.

Die Erfindung eines Spielterrains in Basrelief, welches vor einer blofsen Zeichnung so viele Vorzüge hat; seine jetzige Ausbildung in ein bewegliches Terrain, welches jede gegebene Situation mit einer ziemlichen Genauigkeit, nach verjüngtem Maafsstabe darstellt, reklamire ich als meine eigene Erfindung. Graf Firmas-Peries in Stuttgard erfand etwas ähnliches, was aber nicht ein Basrelief, sondern nur ein veränderungsfähiges Spiel-Terrain à la Hellwig darstellt.

Die Redaktion der vielen Ideen meiner Vorgänger, Helwig, Venturini und Opitz, und der mannigfaltigen Ideen meiner gütigen Mitarbeiter, die Anwendung der mir mitgetheilten taktischen Grundsätze auf das Spiel, die mechanische Darstellung dieser Prinzipien, sind mein Werk, und das Spiel verdankt sie meiner Mühe.

Die Verbannung schachartig gezeichneter Felder, und selbst des über das Terrain gezeichneten Netzes, die Erfindung von einfachen

Maafsstäben, um die Steine darnach, und doch nach bestimmten Regeln zu bewegen, die Schufsweiten oder Wirkungsflächen um ohne ängstlich, die einzelnen Felder zu zählen, jede Distanz schnell zu beurtheilen, in der die Truppe wirkt, alles dies ist mir eigen.

Eben die ruhige Prüfung der gemachten Verbesserungsvorschläge, eben dies fleifsige und feste Verfolgen der angegebenen Ideen zu einer noch gröfseren Ausbildung des Spiels, werde ich der Sache ferner widmen, und gegründeten Tadel mit Dank annehmen und benutzen; selbst einzelne Anfragen von Spielern, die Erläuterung verlangen, wenn ich sie kostenfrei erhalte, gern beantworten.

Mancher Theil der taktischen Theorien ist indessen noch nicht ganz fest bestimmt und aufser Streit, die Meinungen darüber sind zum Theil noch verschieden, besonders ist es leicht, dafs die verschiedenen Truppenarten die Wirksamkeit der andern minder hoch schätzen, und in dieser Hinsicht könnten manche von meinen Mitarbeitern und mir angenommene Grundsatze Widerspruch finden, allein ich glaube, dafs dieser Widerspruch mit der Bemerkung sich leicht heben läfst,

dafs eine zu grofse Genauigkeit das Spiel in eine Arbeit umschafft, es zu sehr kompliziren, und doch nicht nützen würde, weil kleine Differenzen in der Wirklichkeit selbst vorkommen, und wohl einmal dieselbe Infanterie, die in der Regel 175 Schritt in einer Minute macht, auch 200 geht, u. s. w.

Wenn die verschiedenen Fälle, die bei Manoeuvres und Aktionen vorkommen, der verschiedene Gebrauch der Waffenarten bei Bewegungen und Angriffen von verschiedenen Truppenarten nur im Allgemeinen

richtig dargestellt sind, wenn dabei jede bedeutende Abweichung von der Wirklichkeit, jede bedeutende Unwahrscheinlichkeit vermieden wird, so kann man sich über kleine Differenzen von $\frac{1}{3}$ Minute oder 10 Schritt wegsetzen, und man wird im Allgemeinen mir und meinen Herren Mitarbeitern zugeben müssen, dafs wir uns schon ziemlich der Wirklichkeit näherten, und es einem jeden überlassen können, ob er, ohne sich in die gröfsten Schwierigkeiten zu verwickeln, es noch weiter zu bringen vermag; so wie ich es jedem überlasse, aus Sand, Thon, Wachs oder durch andere Massen und Vorrichtungen bessere Terrains zu bilden, die mit dem Vortheil möglicher Veränderung noch den der Dauer und Festigkeit im Gebrauch verbinden. Noch mufs ich erwähnen, dafs ich von den militärischen Operationen, die über den Tag einer Aktion sich hinaus erstrecken würden, keine sinnliche Darstellnng geben wollte, und daher alles, was Verschanzungen und deren Vertheidigung oder Angriff betrifft, absichtlich übergangen habe. Will man diese Operationen auch noch versinnlichen, so könnte man die von meinen Freunden Hagen und Thchirsky u. e. a. gelieferten Vorarbeiten, die meine hiesigen Herren Mitarbeiter bereits gesehen haben und die Venturinischen Ideen über diesen Gegenstand zu einem Nachtrage dieser Anleitung benutzen; an dem ich nicht arbeiten kann, da ich meiner frühern Bestimmung ganz wiedergegeben bin und nur mit Mühe und Aufopferung dieses Werk noch vollenden konnte.

So gern ich es gewünscht hatte, die sehr geschickten Holzteigfabrikanten, die Herren Schwizky und Menke, das mechanische des Spiels besorgen zu lassen, so war dies dennoch darum nicht möglich, weil die Verschiedenheit der Typen, besonders die anomale Form der Verbindungs-Typen, eine sehr bedeutende Zahl von Formen und Matrizen

nöthig

nöthig gemacht haben würde, deren Anfertigung bei der geringen Zahl der Theilnehmer mich noch mehr in Kosten und Auslagen verwikkelt hätte, als ich schon jetzt aufwenden und verlieren müssen. Auch nimmt die Holzmasse selbst nicht den Eindruck der Stifte leicht an, die man nicht ganz entbehren konnte, oder man hätte eine neue Masse erfinden und Papiermaché mit Holzteig verbinden müssen, welches immer wieder zu Unvollkommenheiten geführt haben würde.

Da nun das Mechanische des Spiels lediglich reine Bildhauer Arbeit ist, und in dem Falle die Liebhaber sich noch andre Formen von Typen bestellen sollten, dieselben einzeln bei Herrn August Pazzig am besten bestellt werden können, so war es auch nöthig den Verfertiger dieses Mechanismus vor dem Nachmachen desselben zu schützen, und die Anfertigung erläuternder Kupferstiche zu unterlassen, welche bei der deutlichen Beschreibung des Terrains der Spielsteine und des Spielapparats zu entbehren sind, wenn man den Mechanismus desselben gleichzeitig vor sich stehen hat. Dagegen ist der Preis dieser Anleitung herabgesetzt worden; und werden Herr Commissions-Rath Gädicke und Herr Academie Bildhauer Aug. Pazzig in einer Schluſs-Nachricht, die dieser Anleitung beigefügt und auch sonst bekannt gemacht werden soll, die Preise der Anleitung sowohl als des Mechanismus näher angeben, und sich jeder Liebhaber lediglich an dieselben zu wenden und den Betrag an sie einzuzahlen hat.

Berlin den 19ten Märtz 1812.

G. L. B. v. Reiswitz.

---

* * *

Literärisch-kritische Nachrichten über die Kriegsspiele der Alten und Neuern.

Die sinnliche Darstellung kriegerischer Bewegungen und Angriffe durch Spiele ist eine der ältesten Erfindungen, die nach und nach mit der Kriegskunst selbst verbessert wurde. Die älteste Art der Kriegsspiele bei den Griechen nennt *Homer Odyssee I. v.* 104. Die 108 Freyer der Penelope spielen die Πεττεια, das Spiel der Fünfe, weil es mit fünf Steinen gespielt wurde, die man Πεσσοι. ψηφοι, auch κυνες. ξηλα. nannte. Daher der Spieler Πεττευτα und das Kriegsspiel spielen — Πεττευειν. Das Spielbrett Πλινθιον war durch 5 Linien γραμμοι horizontal und schräge getheilt, wie ohngefähr das Kinderspiel Wolf und Schaafe; die mittelste Linie hiefs die heilige ιερη, der Ort, wo die Steine standen, die Stadt Πολις, die einzelnen Felder μανδραε χωροι, Gehege, Plätze. Der mittelste der 5 Steine hiefs der König Βασιλευς und war gröfser als seine neben ihm stehenden Krieger μεγιζος. Ursprünglich hatte man mit runden, flachen Kieseln, auf dem Strande des Meers gesammelt, gespielt. Diese Nachahmung der ältesten Art des Kampfs kleiner Partheyen, scheint nach der geringen Zahl der Steine und dem eingeschränkten Raume des Brettes kein grofses Interesse zu gewähren; indessen stand dasselbe doch in einem solchen Ruf, dafs *Plato* im VIII. Buch von den Gesetzen, die auf dem Titel als Motto angeführte Stelle aufnahm, und es den Jünglingen zur Pflicht macht, das Kriegsspiel zu lernen, und im II. Buch der Politik behauptet, man müsse, um es gut zu spielen, dies Spiel von Jugendauf gelernt haben. Athenaeus führt als merkwürdige unbesiegte Spieler den Diodor von Megalopolis, den Theoxen, und den Leo von Mitylene an.

Das ζατριον, ζατρειον und ζατρικιον der neuern Griechen, welches die Anna Comena erwähnt, war das zu der Zeit schon aus Assyrien (d. h. Persien) den Abendländern bekannt gewordene Indische *Tschaturangka* oder Schachspiel.

Eben so wenig mufs man ein Spiel, welches mit Spielsteinen und Würfeln zugleich gespielt ward, wie das Triktrak, die κυβεια mit der Πεττεια verwechseln. Die κυβεια ift es, die Palamed erfand, deren Spieltafel αβακους er in dem Tempel des Nemäischen Jupiters aufhieng, die Euripides, den Ajax und Protesilaus in der Iphigenia spielen läfst, und die früher Achill, späterhin der Kaiser Zeno auf einem eleganten Brette spielte. Man nannte es auch Διαγραμισμος.

Die Römer erhielten die Πεττεια von den Griechen und nannten dieses Spiel — das kleine Soldatenspiel *lusus latrunculorum*, sie schätzten es sehr, und erwähnen dasselbe oft in ihren Schriften.

Dafs sie es ein Kriegsspiel nannten, beweisen mehrere klassische Stellen, die den Namen *latrunculus* erläutern, der von Latro-Soldat (Söldner) abgeleitet wird. *Latro* kommt von Λατρον Sold, und *Latrocinium*, Söldnerdienst von λατρευειν für Sold dienen.

Plautus im *Miles Gloriosus Act. I. Sc. I. v.* 85.

Nam Rex Seleucus me opere oravit maxume,
Ut sibi latrones cogerem et conscriberem.

Derselbe. *Act. I. Sc. IV. v.* 1. 2.

Nam Ego hodie misi parasitum meum ad Seleucum Regem,
Ut latrones quos conduxi hinc ad Seleucum duceret.

Dieses Soldaten- oder Kriegsspiel wird erwähnt:

im *Ovid. d. a. am. v.* 207. *B. II.* *Sive latrocinii sub imagine calculus ibit*
fac pereat vitreo miles ab hoste tuus.

Daselbst *B. III. v.* 357. *Cautaque non stulte latronum proelia ludat.*
Unus cum gemino calculus hoste perit
Bellator tuus prensus sine corpore pugnet etc.

Derselbe *Tristium L. III.* 477. *Discolor at recto grassetur limite miles*
cum medius Gemino calculus hoste perit.
ferner *Martial. Epigr. XX, L. XIV. Insidiosorum si ludis bella latronum*
Gemmeus iste tibi miles et hostis erit.
und *Epigramm XXI. L. VII. Sic vincas Noviumque Publiumque Mandris*
et vitreo latrone clusos.
auch *Lucan.* in der *Ecloge* an die Pisonen
Callidiore modo tabula variatur aperta
Calculus et vitreo peraguntur milite bella.
Ut niveus nigros, nunc et niger alliget albos
Ut citus et fracta prorumpat in agmina mandra.

Die Römer nannten die Spielsteine *Calculos Latrunculos*, auch *Milites.* Das Spielbrett *Abacus.* Die Stelle, wo die Steine standen, *Laterculum*, *ergastulum*, (Caserne der Sklaven) *Urbs. Septa* und *Mandra*, den Stein bewegen, *Ciere.* Daher unser deutsches Ziehen. War ein Stein dahin gekommen, wo er nicht mehr gezogen werden konnte, so kam er *ad incita*, gerieth ein Stein zwischen zwei Gegner (d. sind die *Gemini hostes*), so ward er gefangen, *captus.* Ward er von einem eingeschlossen, *alligabatur*, und war dem Spieler nur ein Stein übrig, so nannte man ihn *adunatus* (i. e. *ad unum redactus.*) μονοχωρος.

Unter den Lateinern zeichnete sich Mucius Scaevola, und Seneca in diesem Spiele aus, lezterer spielte vor seinem Tode und nahm den Officier, der ihn gefangen nahm, zum Zeugen, dafs er die Parthie gewonnen habe. Nero hatte ein vollkommneres Kriegsspiel mit Streitwagen von Ebenholz nach Sueton Cap. XXII.

Das Triktrak, die Griechische Κυβεια, war den Römern unter dem Namen *tesserae lusus* bekannt, und wurde *in Alveo* in einem ausgehöhlten Spielbrett gespielt, deren eins sehr prächtig gearbeitet, Pompeius bei einem Triumphzuge mit sich führte.

In einer ganz andern Himmelsgegend, als Nachbildung einer andern Kriegs- und Waffen-Art, wurde das Schachspiel schon seinem indischen Namen nach ein

Kriegsspiel, von den Braminen erfunden. Sein von Günther Wahl sehr überzeugend nachgewiesener Name ist indisch *Tschaturangka*, d.h. die vier Theile des Heers, *Hasty* der Elephant, *Aswa* das Pferd oder der Reuter, *Rata* oder *Roth* der Streitwagen und *Patadam* das Fufsvolk, es ist mithin ein förmlich Kriegsspiel. Das Terrain ist gröfser als die Πεττεια. — Die Evolutionen mannigfaltiger, und die Ordnung des Heers und dessen Leitung ganz den orientalifchen Sitten gemäfs. Der Schah oder Scheikh an der Spitze des Heers, unterstützt vom Wezir, persisch Ferge oder Fierge, woraus man in Frankreich *Vierge, Virgo, Regina, Dame etc.* machte, auf den beiden Flügeln der *Fil* (Elephant), der *Arasp* (Reuter) und der *Roch* (Streitwagen), voran die *Peada* (Fufsvolk). Der Schah ist das passive, der Wezir das active Prinzip; der gemeinste Soldat kann, wenn er sich gut beträgt, Wezir werden. An die sich mit orientalischer Grandezza bewegende Person des Schah ist der Verlust des Spiels geknüpft.

So ward das Spiel in Indien gebildet, und in den Jahren 550—560 unter der Regierung des Königs Anushirvan mit dem Buche Kelila Wa Dimna von dem Indischen Usurpator Portabchand nach Persien gesandt, wofür dieser das *Nerd* oder *Dame* - Brettspiel zum Gegengeschenk erhielt. Portabchand selbst hatte es nicht erfunden, sondern es war in frühern Zeiten wahrscheinlich von den Braminen erdacht. In dem *Bawish'ia Puran*, den W. Jones in seiner Abhandlung *on the indian Game of Chefs* mittheilt, und die in den *Asiatik Researches* übersetzt ist, steht eine Unterredung eines Braminen Wiassi mit einem Fürsten Indischtira, worin der erstere die Regeln und den Gang des Schachspiels erklärt. Die Nachricht von der Art, wie es sodann nach Persien kam, ist aus *Tarrik Myrchond* genommen, der Bibliothekar des Fürsten von Chorassan, Emir ali Scheik war, und im 15ten Jahrhundert lebte.

Verbessert wurde das Schachspiel durch Timurlengk, vielleicht auch durch Attila und erweitert. Die Chinesen erweiterten dasselbe nach ihrer Kriegsart und gaben dem Terrain einen Flufs in der Mitte, der beide Partheien trennt.

Das beste Werk über die Theorie und die Praxis des Schachspiels dürfte wohl das seyn, welches der Prediger an der St. Joh. Kirche zu Magdeburg Herr Joh. Friedr. Wilh. Koch 1801 — 1803 bei Keil in Magdeburg herausgab, und den Titel führt:

Die Schachspiel-Kunst nach den Regeln und Musterspielen des Gustav Selenus, Philidor, G. Greco Calabrois, Phil. Stamma und der Pariser Clubs.

Ueber die Geschichte des Schachspiels wird wahrscheinlich das Traktätchen von Günther Wahl das beste seyn, welches im Jahre 1798 erschienen ist. Es führt den Titel: Der Geist und die Geschichte des Schachspiels bei den Morgenländern, von S. F. Günther Wahl. Halle, bei Curt 1798.

In dieser Geschichte führt Wahl von Seite 1 — 18 den Beweis, dafs das Schachspiel ein Kriegsspiel sey, und führt unter andern auch Friedrich den Grofsen als Zeugen dieser Behauptung an.

Die Kriegskunst des Mittelalters war nicht weiter vorgerückt, eher zurückgekommen, ihre Evolutionen und der noch immer gebräuchliche Kampf von Mann gegen Mann stellten in dieser Periode die Turnierspiele lebendig dar, und man fand also keine Veranlassung zur sinnlichen, blofs mechanischen Darstellung durch leblose Figuren.

Erst als körperliche Stärke, persönliche Tapferkeit, selbst der Kampf der Einzelnen seltener und überflüssiger wurden, weil die Erfindung des Feuergewehrs und taktische Bewegungen der ganzen Kriegskunst eine andere Richtung gegeben hatten, erst dann und erst spät gerieth man auf den Gedanken, strategische und zwar taktische Bewegungen und Angriffe zu versinnlichen, und theils strategische, theils taktische Spiele wurden erfunden.

Die meisten Erfinder derselben waren indessen von der Gröfse eines ganzen Krieges, der Provinzen und Länder überzieht, so hingerissen, dafs sie sich und ihre Spieler lieber auf den Standpunkt eines Oberfeldherrn stellten, der mit strategischer Kunst ausgerüstet, einen Krieg im Grofsen leitet, als dafs sie auf den

bescheidneren, öfter eintretenden Fall Rücksicht genommen hätten, wo ein untergeordneter General mit einer kleinen Masse sich in einem thatenvollen Tage mit Ruhm bedeckt, indem er sich als grofser Taktiker zeigt, und durch klug erdachte Manoeuvres vielleicht einen überlegenen Feind schlägt. Weit mufsten sich die Erfinder strategischer Spiele über das ganze Feld der Kriegeskunst verbreiten, die Verpflegung, Belagerung von Festungen, Friedensschlüsse, Ergänzung der Armee und dergleichen mehr in ihrem Plane aufnehmen, der dadurch sehr zusammengesetzt wird, und zu einem Zeitmaafs der Bewegungen führt, welches sehr weit von der Natur entfernt, und sehr unregelmäfsige Resultate der Bewegung und Angriffe gewährt, so wie die darstellenden Figuren weder in Verhältnifs mit der Waffenart noch mit der Truppenzahl stehen, die sie vorstellen sollen. Dies ist der allgemeine Charakter der nachstehenden strategischen Spiele, deren Erfinder meist Deutsche sind.

Das älteste strategische Kriegsspiel, welches wir besitzen, ist unstreitig von der erst 46 Jahre nach ihrer Entstehung bekannt gemachten Erfindung des Kaiserl. Königl. Böhmischen Banko-Gefälle-Inspecteurs Joh. Ferd. Opitz zu Czaslau in Böhmen von dessen Sohne G. E. Opitz, und in Halle in Händels Verlage 1806 in 8vo. herausgegeben 145 Seiten und 1 Kupfer. Das Spiel selbst ward schon zwischen 1759 und 1761 von dem Verfasser als Jesuit in Klattau in Böhmen erfunden, und der damalige Jesuit, nachherige Oberstlieutenant Peter Novaz, so wie der Jesuit und nachherige Professor der Mathematik zu Prag, D. Stanislaus Wydra nahmen an der Erfindung des damals erst 19 Jahr alten Opitz thätigen Antheil.

Dieses Kriegsspiel hat aufser den vorher bemerkten allen ähnlichen Werken gemeinen Eigenschaften noch das besondere, dafs es durch Würfel die Wirksamkei, der Figuren und einige ihrer Bewegungen entscheiden, und mithin den in der Natur oft eintretenden Zufall und das Glück der Spieler walten läfst. Es umfafst das Rekrutiren, die Desertion, die Krankheiten, die Verpflegung der Truppen; stellt endlich auch einen Obergeneral und 2 Untergenerale in jeder Parthie sinnlich dar,

deren Verlust auf den Gang des Spiels beträchtlich einwürkt. Nicht ganz richtig nennt der Verfasser seine Erfindung ein taktisches Brettspiel.

Es scheint, dafs Franz Augustin Höchenberger von dieser Erfindung einige Kenntnifs gehabt hat, der im Jahre 1770 das Kriegsspiel oder das verfeinerte (verbesserte) Schachspiel herausgab, wo die Kanonen die Stelle der Thürme vertraten. Indessen kenne ich dies Werk blofs nach dem Allegate des Grafen Firmas Peries, von dessen Werk ich weiterhin Nachricht geben werde. Ein Jahr später erfanden Se. Durchlaucht der Prinz George von Hessen-Homburg ein Kriegsspiel, dessen Existenz mir blofs durch Correspondenz bekannt ist.

Ohne von allen diesen Erfindungen einige Kenntnifs zu haben, und durch eine oft eintretende Gleichheit der Ideen geleitet, gab einige Jahre später der Herzogl. Braunschweigische Pagenhofmeister Chr. Ludwig Hellwig seinen Versuch, eines auf das Schachspiel gegründeten taktischen (stragetischen?) Spiels in Leipzig in den Jahren 1780 und 82 in gr. 8vo. in 2 Theilen heraus, ein auf jeden Fall klassisches Werk. Es war das erste in seiner Art, welches im Publiko erschien, daher es auch schon durch den Reiz der Neuheit empfohlen wurde, und Beifall fand. Es ist indessen ebenfalls reinstrategisch, und macht von dem Besitze eines Punktes in einer Festung die Entscheidung der Parthie abhängig. Die Figuren sind Schachfiguren, die Methode der Bewegung schachmäfsig, und das unbewegliche Terrain in Schachquadrate, endlich auch in zwei Länder und mehrere Provinzen eingetheilt. Ein Jahr später gab Crusius in Leipzig 1783 Mehlers Kriegsspiel heraus, welches eine neue Art des edlen Schachspiels darstellen soll, und welches ich blofs aus Allegaten kenne. Eben so kenne ich nur aus dieser Quelle die Erfindung des Genuesischen Consuls Francois Giacometti, der 1793 zuerst sein *Jeu de la Guerre* herausgab, welches 1801 zuletzt wieder aufgelegt ward, und worin sich das Spiel mit der Gefangennehmung des Königs und der Eroberung einer Festung endiget. Der Verfasser nennt sein Werk: *Invention à qui personne n'avoit songé jusqu'a present.* 1798 gab der Herzogl. Braunschweigische Ingenieur-Lieutenant Georg Venturini eine Beschreibung und Regeln eines neuen Kriegsspiels zum Nutzen und Vergnügen, besonders zum Gebrauch in Militärschulen

schulen in Schleswig heraus, welches 1804 eine neue Auflage erlebte, und unter dem Titel:

Darstellung eines neuen Kriegsspiels zum Gebrauche für Offiziere und Militärschulen. Leipzig, bei F. C. Heinrich.

erschien.

Diese letzte Ausgabe enthält wesentliche Verbesserungen, man bemerkt das erstemal, dafs der Verfasser Rücksicht auf die Länge der Zeit, die der Zug jeder Figur darstellt, und auf ihre Kopfzahl genommen hat. Aber der Verfasser hat sich sogar auf die Verschiedenheit der Jahreszeit eingelassen, und ist im übrigen mit Opitz in Absicht der Form der Figuren und des Terrains einen Weg gegangen, ohne ihn zu benutzen, denn Opitz gab sein Werk zwei Jahre später heraus. Auch Venturinis Spiel ist ganz strategisch. Eine sehr richtige Bemerkung des Verfassers in der Vorrede zur 2ten Ausgabe ist besonders zu bemerken, nehmlich, dafs dergleichen Erfindungen sehr uneigentlich Spiele genannt werden. Im Jahre 1803 gab Carl Friedr. Cramer, ehemals Professor der Philosophie in Kiel, unter dem Namen *Jeu de Guerre* einen Auszug des Helwigschen Spiels in Paris heraus, welchen er durch einen *Cours du jeu de Guerre* daselbst mündlich erläuterte, indem er dasselbe öffentlich lehrte.

Gleichzeitig mit Opitz erschien in Breslau 1806 das preufsische Nationalschach des Freiherrn v. Hoverbeck, ehemals Rittmeister im Regiment Graf Henkel Cürassier zu Breslau, dessen Ertrag einer Regimentsschule gewidmet, und deshalb wahrscheinlich durch einen besondern Aufsatz in den schlesischen Provinzialblättern im Monat Junius 1809 dem Publiko wiederhohlt empfohlen ist, dessen Verfasser der Hr. Rector Günther in Oels seyn soll. Eine Rezension dieses Werks befindet sich in eben diesem Stücke des Provinzialblatts, Seite 178 bis 188 in der Litterärischen Beilage. Hiernach ist dies Spiel nicht strategisch noch taktisch, sondern ein erweitertes und verdoppeltes Schachspiel mit militärisch gebildeten Figuren, das Terrain aber ein schachmäfsiges Terrain und keine Darstellung wirklicher Situationen. Nur in sofern das Schachspiel selbst ein Kriegsspiel ist, kann man diese Erfindung hier mit aufführen.

****

Herr Günther fühlt die Mängel des Terrains aller bisher bekannten Kriegsspiele so lebhaft, dafs er Seite 517 der angeführten Monatschrift, folgende Worte darüber äufsert, denen meine jetzige Erfindung zum Theil ihre Entstehung verdankt.

„Vor allen aber würde eine solche in Grundlegung (Verzeihung dem Worte!) der „vier Schlachtfelder Schlesiens, auch allenfalls des Lagers bei Bunzelwitz und der Treffen „bei Peilau und bei Burkersdorf, welche die Reisen dahin ersparte, und doch dem Offizier „das Terrain so nahe vor das Auge rückte, dafs er mit den Opitz'schen Figuren darauf „jene Kriegsscenen wiederholen und studiren könnte, — so etwas, wie es der Verfasser „dieses Aufsatzes nicht gut mit todten Worten beschreiben kann, wie er es aber zu liefern „und zu leisten, wenigstens einem wifsbegierigen jungen Taktiker, vorzuzeigen erbötig „ist — — ein solches Spiel würde gewifs eine der nützlichsten Beschäftigungen des jungen „Offiziers auf der Stube seyn, da der Hr. Freiherr v. Hoverbeck sehr Recht hat, wenn „er hier und da sagt: dies, das und jenes erlernt man nicht auf dem Exerzierplatze.

„Sollten Aufforderungen an ihn ergehen, so wird der Verf. dieses Aufsatzes wenig„stens an dem Schlachtfelde von Leuthen, wo er allenfalls mit verbundenen Augen zu „Hause zu seyn glaubt, zeigen, wie man die übrigen ewig denkwürdigen Schlachttheater „Schlesiens in sein Zimmer zaubern könne, um mit Opitz'schen Figuren darauf mannig„faltig zu manoeuvriren, da, wie Friedrich im Unterrichte an seine Generale sagt, auf „einer einzigen Quadratmeile wohl 100 Positiones möglich sind."

1808 kam eins der neuesten Werke dieser Art in Ulm bei Stettin und in Meiningen bei Joh. Rein heraus, welches den Grafen Firmas-Peries, *grand-maitre des Cuisines et Chambellan de S M. le Roi de Würtemberg*, zum Verfasser hat, und den Titel führt: *Jeu de Strategie ou les Echecs militaires.* Es ist in 8vo. gedruckt, mit erläuternden Kupfern begleitet, und in Norddeutschland wenig bekannt. Dies Werk ist ganz auf das Hellwigsche Spiel gegründet, enthält jedoch die wesentlichsten Verbesserungen desselben, die ich kenne; besonders durch die Veränderung des Terrains. Zu diesem Behuf sind 2640 Würfel höchstens, oder 1617 mindestens vorhanden, deren Seitenfarben die Verschiedenheit des Terrains andeuten, welches man darstellen will. Die Zahl der Figuren beträgt 940, das Spielbrett ist 4 Metres und 7 Centimetres lang, 1 Metre breit. Die Leisten, die die Kuben

umfassen, sind $\frac{45}{1000}$ Metres tief. An dem Rande des Brettes sind Löcher, um die Zahl der Züge zu markiren (eine gute Idee). Ein sehr passendes Motto ziert den Titel, entlehnt aus dem Gedicht *des Vida* über das Schachspiel

Ludimus Effigem Belli.

Der Preis des Textes war 2 Fl. 45 Kr. Pränumeration, und 3 Fl. 30 Kr. Ladenpreis. Das Spiel selbst kostet, seines Mechanismus wegen, mit 2640 Würfeln 55 Fl. Reichsgeld oder 102 *Livres Tournois*, und mit 1617 Würfeln 49 Fl. Reichsgeld oder 96 *Livres Tournois.*

Firmas-Peries unterscheidet genau den Begriff der Taktik und der Strategie, hat den Werth der Figuren berechnet, und Verlustmarken ebenfalls eingeführt, die sogar den Werth des Terrains, welches jeder inne hat, und seiner besetzten Dörfer und Festungen andeutet. Wenn gemeinschaftliche spielende Personen durch den Feind getrennt werden, dürfen sie sich nicht verabreden. Ein Friedenstraktat und die Ranzionirung der Gefangenen endet oft das Spiel, welches im Jahre 1807 durch den Marschall Ney, Herzog von Elchingen, sehr unterstützt, und in den französischen Armeen bekannt gemacht wurde, so wie es denn auch nach meiner Meinung eine der besten dieser Erfindungen ist.

Jedes der hier genannten Kriegsspiele hat sein eigenthümliches Gute, und da die sinnliche Darstellung strategischer Operationen gewifs eben so sehr den Militärpersonen nützlich werden kann, die zu höheren Zwecken sich bilden wollen; als die sinnliche Darstellung Taktischer Bewegungen, demjenigen nützt, der für die kleinern Rollen dieses grofsen Trauerspiels sich ausbilden soll, so würde sich derjenige ein Verdienst erwerben, der aus allen diesen Erfindungen das beste herausnähme, und sie in einer neuen Gestalt dem militärischen Publico und den Militärschulen lieferte.

Das Terrain darf dann nicht mehr in halb erhabener Arbeit geliefert werden, sondern mufs wegen des kleinern Maafsstabes, der dann angewendet werden müfste, gezeichnet werden. Der Mechanismus des Grafen Firmas-Peries der 6seitigen Würfel und meine Methode der Zeichnung der einzelnen Terrain-Gegenstände, der Biegungen und Läuffe der Flüsse und Wege, liefse sich mit der

Lehmannschen oder irgend einer andern Methode der Zeichnung der Berge verbinden, und so durch die Veränderung der Würfel irgend eine Charte einer Provinz oder benachbarten Staats darstellen, da 2640 Würfel mit 6 multiplizirt 15840 Quadratflächen geben, mit denen eine unendliche Menge von Terrainformen sich bilden läfst. Die Berechnung der Zeit der Bewegungen, der Wirkungen und der Massen der Truppen, werden sich nach der Analogie meines Kriegsspiels für diesen Zweck anwenden lassen; und man wird in strategischer Hinsicht eben das leisten können, was man hier in taktischer Hinsicht zu leisten versucht hat.

Da indessen bei den strategischen Kriegsspielen die Belagerung von Festungen nicht übergangen werden kann; so wird erst das Detail dieser Kriegs-Operationen nach einem gröfsern Maafs von Zeit und Raum dargestellt werden müssen, und dann erst nach vorjüngtem Maafsstabe in das Strategische Kriegsspiel sich übertragen lassen.

Die Sammlung der Vorarbeiten hiezu und die mit dieser Arbeit unentbehrlich verbundenen Kosten sind nur die Sache eines von der Milde des Staats unterstützten Instituts.

Eine Unternehmung wie diese hängt auch davon ab, ob überhaupt sinnliche Darstellung der verschiedenen Operationen der Kriegskunst im Grofsen und Kleinen einigen Werth hat? —

Die handschriftliche Anleitung des Hrn. Kriegsrath Phemel hieselbst, seine sehr guten Ideen zur Bildung eines beweglichen Terrains — die Manuscripte meines Freundes, des Senior Hagen, und die sehr tiefgedachte Vorarbeiten des Lieutenant von Wussow werden demjenigen von vielem Nutzen seyn, der diese Arbeit unternimmt; zu der indefs eine auszeichnende Festigkeit und Geduld, und ein sehr fleifsiges Studium der Werke der Vorgänger gehört.

Inhalt.

I.

Zweck des Spiels.

§. 1.

Die sinnliche Darstellung eines einzelnen Manoeuvres nach taktischen Regeln durch eine mechanische Vorrichtung zum Unterricht und Übung junger Militair-Personen, oder zu einer zweckmäfsigen Unterhaltnng für ältere Officiere, ist der Zweck des Spiels, und hienach der in der frühern Ankündigung vom Jahr 1811 gewählte Titel dieser Anleitung abgeändert.

§. 2.

Die Spieler legen entweder eine förmliche mündlich oder schriftlich verabredete Disposition zum Grunde des Manoeuvers, odsr sie schlagen sich wo sie sich finden, und nehmen willkührliche Stellungen an, von denen ihre Operationen ausgehen. Im ersten Fall spielen sie eine taktische, im zweiten eine Schlage-Parthie.

§. 3.

Wer in der taktischen Parthie die Aufgabe nicht erfüllt, die er zu lösen übernommen hat, verliert die Parthie, wer die Disposition ausführt die ihm gegeben ist, gewinnt.

§. 4.

Wer in der Schlage-Parthie die meisten Steine verliert, und aus seiner Stellung vertrieben wird, verliert die Parthie, wer eine Überlegenheit in der Zahl der Steine und ihre Stellung behauptet, wer den Gegner überflügelt — verdrängt — und zum Rückzuge nöthigt, gewinnt die Parthie.

§. 5.

Ohnerachtet eine ganz genaue sinnliche Darstellung der taktischen Übungen und der Manoeuvres im Grofsen, in dem Spiele nicht ganz statt finden kann, so sind doch immer die wichtigsten Fälle und taktischen Grundsätze in denselben angewendet worden, um Gelegenheit zu geben, darüber nachzudenken, oder aber darüber ausführlicheren Untericht zu ertheilen.

§. 6.

Das Terrain und die Spiel-Figuren sind übrigens so gebildet dafs man dieselben auch benutzen kann, um einen allgemeinen Überblick eines von mehreren Truppen-Gattungen, schon ausgeführten oder eines solchen Manoeuvres zu geben, das man noch erst ausführen soll. Theils um die Fehler die begangen wurden, oder die Bewegungen die man hätte machen sollen, sinnlich darzustellen, und den vor sich liegenden beweglichen Situations-Plan dazu zu benutzen, theils um zu untersuchen, welche Bewegungen auf irgend einem Terrain möglich und anwendbar sind. Man kann sich sogar im Aufnehmen eines Terrains darnach üben und zu Aufnahmen nach der Natur im Winter vorbereiten.

§. 7.

Die Abfassung schriftlicher Dispositionen, kurzer Ordres und Rapporte während dem Spiel, oder von Relationen und Beobachtungen, eines Dritten Zeugen des Ganzen, werden für junge Officiers eine nützliche Vorbereitung für den wirklichen Dienst seyn, und da das Spiel einigermafsen in der Wirklichkeit beruht, sich darüber auch mehr sagen lassen, als über blofs supponirte Stellungen und Manoeuvres, die nur in der Idée bestehen.

II.
Allgemeiner Gang des Spiels.

§. 1.

Die Zahl der Spieler kann bestehen in 2, 4, 6, 8 bis 10 Spielern.

Anmerk. Es ist der Absicht des Spiels gemäfs, dafs immer mehrere spielen, damit der Fall, der in der Wirklichkeit so oft vorkommt, sinnlich dargestellt werde, dafs mehrere Anführer einzelner Truppen-Arten oder einzelner Corps zusammen zu einem Zwecke wirken sollen, und durch einen gemeinschaftlichen Chef geleitet werden. Wird gleich nicht immer der junge Zögling die Stelle eines Chefs erhalten, so kommt er doch oft und leicht in den Fall, dafs er als Adjudant einem Chef zur Seite steht, und in dergleichen Fällen ihm zur Hand gehen mufs, wo mehrere untergeordnete Anführer zu einem Zweck in Bewegung gesetzt werden sollen.

§. 2.

Bei zwei Spielern, ist es nun natürlich der Willkühr eines Jeden überlassen, was er ziehen will, und nach Abschnitt I. nur die allgemeine Disposition und der allgemeine Gang des Spiels zu verabreden. Wenn jedoch viere spielen, folglich auf jeder Parthie zwei, so hängt es von ihrer Verabredung, oder von der Entscheidung durch das Loos ab, ob sie gleichzeitig nach einer unter sich getroffenen Übereinkunft manoeveriren wollen? oder, ob einer derselben der Anführer der Parthie seyn soll?

Wenn Seehs spielen, so sind drei auf jeder Parthie, und dann mufs bestimmt werden, welcher dieser drei Spieler der Anführer ist; diese Bestimmung erfolgt durch die Wahl der Spieler oder durchs Loos.

Wen Acht spielen sind 4, wenn Zehn spielen 5 auf jeder Parthie, und die Wahl des Anführers mufs nothwendig statt haben, so wie die Eintheilung der Truppen, die jeder dirigirt.

§. 3.

Die Eintheilung der Truppen unter mehrere Spielende kann entweder geschehen nach Divisionen, deren 3 für jede Parthie angefertiget, und durch die Illumination der Steine unterschieden sind, oder nach der Gattung der Truppen, so dafs die regulaire Kavallerie, die leichte Kavallerie, die regulaire und leichte Infanterie, die Tirailleurs und Jäger, die Artillerie, und so jede besondere Waffe auch einen besonderen Anführer erhalten, oder endlich auch so, dafs einer die Avantgarde, den rechten oder linken Flügel, das Zentrum, oder endlich die Reserve anführt, jedoch alles unter der obern Leitung eines Ober-Anführers, der die Bewegungen des Ganzen bestimmt.

§. 4.

Folgende Stellungen der Truppen sind möglich.

A. Stellung im Angesicht des Feindes.

a) Die eine Parthie stellt sich zuerst auf, wobei Verabredung oder Loos entscheiden, und die andere stellt sich später auf, wobei die Spieler die Gränzen innerhalb derer sich jeder aufstellen darf, genau bestimmen.

b) Beide Parthien stellen sich zugleich innerhalb bestimmter Gränzlinien, und mindestens in der Entfernung von zwei Schufsweiten oder 2300 Schritte auf.

c) Eine Parthie steht ganz in Schlachtordnung, der Gegner aber kommt in Kolonnen an.

d) Beide Parthien kommen in Kolonnen an.

e) Eine Parthie ist nur zum Theil aufgestellt, und ein Theil derselben kommt erst in Kolonnen an.

f) Beide Parthien sind nur zum Theil aufgestellt, und erhalten beide Verstärkungen.

Anmerk. In den Fällen *c*, *d*, *e* und *f* müssen die Punkte aus denen die Kolonnen ausgehen, genau bestimmt und verabredet, oder durchs Loos entschieden werden.

B. Stellung die der Gegner nicht sieht.

a) Entweder die Spieler der einen Parthie treten aus dem Spiele ab während die andere Parthie sich aufstellt,

b) oder ein Schirm trennt die beiden Spieler, und theilt das Brett in der Länge oder Breite in zwei Hälften.

Zu *a*, geschieht dies, um dem Feinde Verstecke in die Wälder oder Gehöfte legen zu können, wozu die Truppen-Verberger dienen, die weiterhin beschrieben werden.

Bei *b*, aber wird angenommen, dafs sich beide Theile des Nachts näherten und mit Anbruch des Tages ihre Stellung erblicken.

Anmerk. In diesem Fall mufs bei Aufhebung des Schirms bestimmt werden, wer den ersten Zug haben soll. Diese Bestimmung darf aber nicht vorher erfolgen, weil sich sonst derjenige, der den ersten Zug hat, zu vortheilhaft stellen

würde. Auch darf sich keiner über 800 Schritte dem Vorhange nähern, um nicht gleich mit dem Feinde handgemein zu werden, sondern allenfalls Zeit zu gewinnen, seine Stellung noch durch Züge und Märsche zu verbessern.

§. 5.

Die Ordnung der Züge wird in der Art bestimmt, dafs Verabredung oder Loos die Parthie bestimmen, welche den ersten Zug hat. Übrigens aber folgen sodann die Züge abwechselnd, und zwar in der Ordnung, dafs jeder Spieler von seiner rechten Flanke anfängt, und so dann die Steine nach einander zieht. Die Steine können sämmtlich gezogen werden, es sei denn, dafs ein Spieler es für nöthig hält einen Theil seiner Truppen stehen zu lassen.

Anmerk. Da jeder Zug nur die Bewegung oder Würkung andeutet, die jede Art Truppen in 1 Minute in der Wirklichkeit machen und leisten kann, so ist auch zweckmäfsig gewesen alle Truppen eines jeden Spielers auf einmal bewegen und wirken zu lassen.

§. 6.

In dem Falle, dafs mehrere spielen, würden durch die Verabredungen derselben in Gegenwart des Gegners ihre Pläne zu sehr verrathen werden, es ist daher Regel, dafs derjenige, der den ersten Zug hat, vor dem Anfange des Spiels sich mit seinen Mitspielern zuerst in Abwesenheit des Gegners bespricht, und eben so der Gegentheil. Während des Spiels aber würde zuviel Zeit versäumt werden, wenn man seinem Gegner zumuthen wollte sich dieser Verabredung wegen zu entfernen; es werden daher Signalkarten von dem Anführer an seine untergeordneten Mitspieler gegeben.

§. 7.

Diese Signalkarten sind von schwarzem Schiefer-Papier gemacht, und deren 12 für jades Spiel bestimmt; der Anführer und die Spieler nehmen davon so viel sie bedürfen, und schreiben mit kurzen Worten theils Ordres, theils Rapporte oder Vorschläge zu dem Gange des Manocuvres, mit Schieferstift.

§. 8.

Der Anführer der Parthie disponirt während der Züge des Gegners, und einer oder mehrere seiner Mitspieler, ist oder sind die Beobachter der Regeln, damit der Gegner sie nicht überschreite. Während dieser Zeit signalisirt der Anführer einen jeden seiner Mitspieler was er zu thun hat, der ihm sodann seine Vorschläge auf ähnliche Art einreicht.

§. 9.

Sind die Spieler die zu einer Parthie gehören durch den Gegner so getrennt, dafs sie keine Communication haben, so können sie auch nicht, weder mündlich noch schriftlich, mit einander Verabredungen treffen, bis ihre Communication wieder hergestellt ist.

III.

Beschreibung des Spiel-Terrains und Anleitung dasselbe zu bilden.

Einleitende Anmerkung.

Die zu den bisher erfundenen Strategischen oder taktischen Kriegs-Spielen angewandten Terrains waren theils gezeichnet, theils in basrelief gearbeitet, sie waren entweder durch bunte schachmäfsig getheilte Quadrate, oder durch Linien in gleiche Distanzen abgetheilt, nach denen die Weite der Bewegung der Figuren und die Würkungs-Flächen derselben abgemessen werden konnten. Sie waren theils feststehend, theils beweglich und zu mannigfaltigen Veränderungen des Terrains eingerichtet; wie dies die literärische Notiz über diesen Gegenstand am Anfang dieser Anleitung näher darthut. Warum die Erfinder und die Verbesserer des taktischen Kriegs-Spiels von dieser Methode und diesen Formen mehr oder weniger abgewichen sind, ist hier zu erörtern nöthig und zweckmäfsig.

Jedes blofs gezeichnete Spiel-Terrain, wird durch die Grundfläche der darauf gestellten Spiel-Figuren bedeckt, und die Spieler sind oft im Zweifel, ob der von ihren Figuren bedeckte Theil des Terrains Wald, Berg, Flufs, Gebäude etc. darstellt, sie gerathen darüber oft in Streit, und es konnte nicht besser jeder Willkührlichkeit, jeder Unordnung im Spiele abgeholfen werden, als indem man

das

das Terrain halb erhaben machte, und die Gegenstände die unter der Horizontal-Linie der Gegend liegen, als Flüsse, Hohlwege etc. auch auf dem Brette vertiefte; denn nun sieht und fühlt man jede Verschiedenheit der Situation, und jeder Irthum, jeder Streit wird vermieden.

Der Erfinder und die Verbesserer des Spiels hatten selbst im Anfang, und noch im Jahre 1811 geglaubt, dafs man, ohne das Terrain in viereckigte Felder zu theilen, die Distancen der Märsche und der Würkungen nicht berechnen und angeben, und dieses Hülfsmittel im Spiele nicht entbehren könne, weil man sonst die Bewegungen ganz willkührlich machen würde. Ohnerachtet man also schon die steifeu schachmäfsig gezeichneten Formen, die Venturini, Helwig und Opitz, so wie auch Firmas-Peries noch beibehalten hatten, verwerfen zu müssen glaubte, so behielt man noch die, im Jahr 1811 in der ersten Ankündigung angegebenen Methode bei, das Terrain theils horizontal, theils diagonal in Quadrate gleicher Gröfse zu theilen, und so das Terrain wenigstens mit einem Netz zu überziehen, dessen Abtheilung, die Richtungen und Entfernungen der Märsche und Würkungen andeuten sollten. Man gieng sogar so weit, dafs man die diagonalen Richtungen abermals durchschnitt und die Winkel noch einmal theilte, die sie bildeten. Dadurch ward das Terrain aber bunt und verunstaltet, und es konnten doch nur zwei, höchstens drei Arten der Richtung der Truppen-Linien und Massen dargestellt werden. Diese Bemerkung veranlafste die Erfindung besondrer Maafse der Bewegung und Würkungen, die einfach sind und nachher weiter beschrieben werden sollen. Nun stellt das Terrain also eine Situation in basrelief vor, die ganz frey von allen unnatürlichen Abtheilungen ist, und welche

nicht hindert, dafs die darauf manoevrirenden Truppen jede mögliche Stellung annehmen. Ob nun dies Terrain ein stehendes Schul-Terrain nach einer idealisirten Composition oder irgend ein wirkliches nachgeahmtes aber unbewegliches Terrain seyn sollte, welches man nach 20 oder 30 Parthien schon auswendig konnte, auf dem nur eine bestimmte Zahl von Manoeuvres dargestellt werden konnte, oder ob das Terrain ins Unendliche verändert und jede wirkliche oder mögliche Situation dargestellt werden sollte. Dies war die Frage! Diese Aufgabe zu lösen wünschten die Gouverneurs von Ihro Königlichen Hoheit dem Kronprinzen und den Prinzen Friedrich, Wilhelm von Preufsen, so wie mehrere einsichtsvolle Militär-Personen, denen der Verfasser diese Erfindung vorzuzeigen die Ehre hatte. Ein Jahr lang beschäftigte sich der Verfasser damit, diese gewifs nicht leichte Aufgabe zu lösen, er besiegte die Schwierigkeiten, die ihm schlechte und ungeschickte Arbeiter in den Weg legten, und nach vielen mühevollen und kostspieligen Versuchen, nach mannigfaltigem Verwerfen von neuen Erfindungen, scheint dem Verfasser die nachstehende Methode die einfachste und zugleich die nützlichste zu seyn. Er unterwirft jedoch sehr gern seine Meinung dem Urtheil und den Belehrungen der richtenden und gern zurechtweisenden Leser; denen er Glück wünscht, dafs sie die Mühe ersparten, diese wie er glaubt etwas schwere Aufgabe zu lösen, denn davon hieng der Nutzen des Spiels ab, und nur dadurch konnte es möglich werden, dafs in jeder Garnison mittelst dieser Vorrichtung die umliegenden oder entfernten Situationen und Positionen sinnlich dargestellt werden konnten.

§. 1.

Das Spiel-Terrain besteht daher jetzt aus einer Situation, die durch

verschiedene Zeichen (Typen) in basrelief, nach einer gegebenen wirklichen, oder idealisirten Gegend und Zeichnung gebildet wird.

§. 2.

Diese Typen sind viereckigt und stellen entweder ein Quadrat vor, dessen Seite 500 Fuſs lang ist, oder ein Oblong, dessen längere Seite 500, dessen kürzere 250 Fuſs lang ist, oder ein Quadrat, dessen Seiten 250 Fuſs lang sind. Nach diesem Maaſsstabe sind sie in Ganze, Halbe und Viertel-Typen getheilt. Ein Bret, welches in der Länge 20 Typen und in der Breite 15 Typen faſst, folglich in Summa 300 Typen enthält, ist gleich 18,750,000 Quadrat-Schritt oder einer $\frac{1}{7}$ Quadrat-Meile. Durch die Bestimmung des Maaſsstabes des Terrains ist zugleich ein Hülfsmittel mehr gegeben worden, um die Bewegungen der Figuren abzumessen, eine Bewegung von der Länge einer ganzen Type ist gleich 500 Fuſs oder 250 Schritt. Eine Bewegung auf der Diagonale der ganzen Type ist gleich 350 Schritt oder 700 Fuſs u. s. w.

§. 3.

Typen werden sie darum genannt, weil eben so wie die Buchstaben in der Druckerey, dazu dienen eine Schrift nach zu bilden, durch diese Typen und ihre Zusammenstellung eine Gegend nachgebildet wird.

Anmerk. Die Verschiedenheit des Terrains und seine Erhöhungen und Vertiefungen über und unter dem Horizont, der Peripherien, der Anhöhen, der Böschungen und des Flufsgebietes auf sehr einfache Formen zu reduziren, diese Formen so zu bilden, daſs dieselben stets an einander passen, nöthigten den Verfasser zu so vielen mechanischen Versuchs-Arbeiten, daſs derselbe in seinem Gewissen überzeugt

ist, jeder billige, und von den Verhältnissen unterrichtete Mann, werde ihm die einjährige Verzögerung der Herausgabe vergeben, da eine unvollständige Sache den Theilnehmern zu überliefern, beinahe ein Betrug gewesen wäre, indem man die Mängel der ersten Verbesserung einmal kannte und die Mittel wufste sie zu vermeiden.

§. 4.

Die Typen werden entweder auf die Grundfläche des Spielbretts aufgelegt, und durch die Rand-Leiste des Spielbretts, die zwei Zoll stark ist, festgehalten, oder aber durch Stifte auf dem gebildeten Grundterrain befestiget, die in einigen Typen angebracht sind, und sie auf ihrer Basis festhalten.

§. 5.

Diese Typen werden eingetheilt: in Zeichen,

1) der Anhöhen,
2) der Flüsse, Ströhme, Bäche, Graben und Kanäle,
3) der Seen und Teiche,
4) der Hohlwege und Defileen,
5) der Wiesen und Moräste,
6) der Wege und Chausseen,
7) der Wälder,
8) der Gebäude,
9) der Brücken.

§. 6.

Die Höhentypen sind unterschieden nach ihrer

a) Böschung,
b) oder nach ihrer Höhe über dem Horizont des Terrains.

§. 7.

Es würde ins Unendliche geführt, und das Spiel zu sehr komplicirt haben, wenn man jede mögliche Art der Elevation und Böschung nach ihren Winkeln dargestellt hätte, daher schien es rathsam, blofs drei Gattungen von Anhöhen anzunehmen, nehmlich solche,

a) die jede Art Truppen passiren und besetzen kann,

b) die blofs für Infanterie zugänglich sind,

c) die für keine Art Truppen zugänglich sind, ganz steile Felsen und Höhen.

Damit diese drei verschiedene Arten der Böschung sinnlich dargestellt werden, sind dieselben theils durch die mehr oder mindre Länge des abhängigen Terrains, welches sie bildet, theils aber auch durch Farben dargestellt. Die hellbraune Farbe stellt die flachen Anhöhen, die dunklere die steilern, und die ganz dunkle Farbe diejenigen Anhöhen vor, welche gar nicht praktikabel sind.

§. 8.

Die Höhe der Berge zu bestimmen war nöthig, um die Fälle, wo eine Anhöhe die andere dominirt, zu versinnlichen, und man hat daher 3 Gattungen angenommen, deren eine 50 Fufs über dem Horizonte, die zweite 150 Fufs, die dritte 200 Fufs über denselben erhaben ist.

Die obere Fläche der ersten ist mit den Gehäuden und Wäldern in der Regel in gleicher oder doch wenig verechiedener Höhe, die zweite dominirt die Wälder und Gebäude, und die dritte dominirt jede andere Anhöhe und jede andere Art der Terrain-Veränderung. Um sie recht sinnlich darzustellen, sind die Typen jeder Höhe mit *a. b. c.* gezeichnet. Die Typen Littera *c.*, die nur als Berg- und

Höhenspitzen die obere Form abrunden, sind mit Stahlspitzen versehen, und können oben auf den Bergen befestiget und aufgedrückt werden.

§. 9.

Verbindungs-Typen vereinigen sowohl die 3 verschiedenen Arten der Böschungen, um eine sanft anhebende Höhe mit einem steilen Abhang sich endigen zu lassen, als auch um die Höhe *a.* mit der Höhe *b.* zu verbinden, und einen 50 Fufs hohen Berg mit einem 150 füfsigen oder 200 füfsigen zu vereinigen.

§. 10.

Die Formen der Berg-Peripherien giebt die am Schlufs dieser Anleitung beigefügte Tabelle *A.* an, die zugleich die Zeichen enthält, durch die man die in dem Spielkasten eingeschichteten Typen erkennen, und ohne sie erst auf die flache Seite zu wenden, gleich an dem Rande des Typus seine Bestimmung und Form erkennen kann.

§. 11.

Das Flufsgebiet und die gesammten Flächen-Zeichen sind in einer ähnlichen Tabelle *B.* gleichmäfsig verzeichnet, und darinnen die verschiedenen Formen und Läufe der Gräben, Kanäle, Bäche, Flüsse, Ströhme, der Seen, Teiche, Quellen, Hohlwege und Defileen, Chausseen und Wege, so wie die Wiesen und Moräste angegeben, nebst den Zeichen, woran man sie an ihrem Rande erkennen kann. Die Flüsse sind hellblau, so wie alle Wasser-Parthien, die Wiesen und Moräste hellgrün, die Wege und Chausseen hellgelb illuminirt. Die Wege haben einen Schattenstrich, die Chausseen zwei, und eine die Seitengraben andeutende, hellblaue Einfassung.

§. 12.

Die in der Tabelle *C.* verzeichneten Typen deuten die übrigen Veränderungen des Terrains und der Situation, als

Wälder,

Gebäude und

Brücken an.

§. 13.

Die Waldungen sind eingetheilt in geschlossene, dichte Waldung, die grade durch von keiner Kavallerie und Artillerie passirt werden können, und in lichte Wälder, die jede Truppen-Gattung auch aufserhalb der durchgehenden Wege passiren kann; eine schwarze Farbe deutet die ersten, eine dunkelgrüne die letzten an. Um die Waldung nach Belieben auf Gebirgen, und auf der Seite der Wege, Flüsse und Moräste u. s. w. anzubringen, sind diese Typen mit Stiften versehen.

§. 14.

Die Gebäude sind ebenfalls mit Stiften versehene Paralellopipeden von der Höhe eines viertel oder halben Zolls, und sind durch die Farben unterschieden. Die hellgrünen mit schwarzen Oblongen bezeichneten, bedeuten hölzerne Gehöfte, die rothen mit dunkelrothen Quadraten bezeichneten Typen deuten massive Gebäude an.

Wegen der zur Zerstörung eines massiven Gebäudes nöthigen Zeit, war die Unterscheidung in hölzerne und massive Gehöfte nöthig.

Kirchen mit umgehenden Kirchhofsmauern, sind durch rothe Kreuze und rothe Einfassungen auf grünem Grunde angegeben.

Windmühlen, durch schwarze Kreuze auf grünem Grunde.

Wassermühlen, durch runde schwarze Räder auf grünem oder rothem Grunde angedeutet, je nach dem die Gebäude massiv oder hölzern sind.

Die $\frac{1}{4}$ zöllige Typen, deuten Gehöfte von 1 Stockwerk, die $\frac{1}{2}$ zöllige höhere Gehöfte an,

Anmerk. Die Idee, die Wälder und Häuser hohl zu bilden, um Truppen darinnen zu verbergen, ist verworfen worden, seit dem besondere kleine Pappen-Kasten zu dem Verbergen der Truppen erfunden worden sind. Dadurch ist das Spiel und seine Zeichen einfacher, und weniger kostbar geworden.

§. 15.

Die Brücken sind von verschiedener Länge und von verschiedenen Materialien gebaut, angenommen.

a) solche, die über Gräben, Kanäle, Brüche, Flüsse und Ströme gehen, endlich auch Pontons;

b) massive und hölzerne Brücken.

Durch die Stifte, welche in den Brücken-Typen sich benfinden, werden sie über die Flüsse u. s. w befestigt, und wenn sie durch Artillerie etc. zerstört werden, abgenommen.

Die hölzernen sind braun,

die massiven roth,

die Pontons gelb illuminirt.

§. 16.

Will man nun mit diesen Typen ein Terrain bilden, so wird erstlich auf dem Spielbrett mit Kreide oder Bleystift die Skizze des Trrrains gezeichnet, und darnach

darnach das unter dem Horizont liegende Gebiet der Flüsse und andere Vertiefungen, so wie die Wege, dann aber das Höhen-Gebiet in das Spielbrett gelegt, und auf das Ganze die Höhen-Spitzen, die Wälder, die Gebäude und Brücken, durch die an denselben befindlichen Stifte zuletzt aufgetragen und befestigt.

§. 12.

Um übrigens die Figuren nicht zu leicht von der Stelle rücken zu lassen, und zu vermeiden, dafs nicht zufällige Bewegungen dieselbe von ihrer Stelle rükken, ist das Terrain selbst mit einer rauhen Fläche überzogen, die von Sand, — Bimstein — u. a. Materialien gebildet worden, und worauf die Steine, welche ebenfalls eine unebene Basis haben, fester stehen. Dies ist besonders dann von Nutzen, wenn Steine auf einer abhängigen Fläche stehen, von der sie abgleiten würden, wenn das Terrain glatt wäre.

Anmerk. Aus dieser Beschreibung des Terrains ergiebt sich ein in Abschn. No. I. nur kurz angedeuteter Nutzen des Spiels, nehmlich, dafs man nach dem so gebildeten Terrain eine Gegend eben so aufnehmen kann, wie in der Natur, und sich selbst durch dergleichen Aufnahmen zu dem Aufnehmen nach der Natur vorbereiten kann.

IV.

Beschreibung und Zahl der Spielfiguren nebst der Berechnung der Zahl der Truppen, die sie andeuten.

§. 1.

Die Figuren, mit denen man die Bewegungen und Angriffe der Truppen auf dem taktischen Kriegs-Spiele sinnlich darstellt, bestehen in kubischen Figuren von Porzelan, Eisen oder Holz, deren untere Fläche rauh und uneben ist, um sie nicht zu leicht aus ihrer Stellung zu verrücken, deren obere Fläche aber glatt und gemalt ist, und die Stellung der Truppen in der auf den militärischen Plänen üblichen Art gezeichnet und illuminirt darstellt. Ihre Seitenflächen sind glatt, und bey jeder Parthie mit einer verschiedenen Farbe illuminirt, um die Truppen jeder Parthie leichter zu unterscheiden.

Die obere Fläche hat bei jeder Parthie eine Hauptfarbe, die eine z. B. blau, die andere grün; die Fronte wird durch eine Linie angedeutet, die bei der einen Parthie z. B. gelb, bei der anderen roth ist. Man kann jedoch diese Verschiedenheit der Illumination auch abändern.

§. 2.

Damit nun für den Fall, dafs 6 Spieler das Spiel spielen, jeder seine Truppen gehörig unterscheiden kann, damit man, wenn man will, die Truppen der Reserven und Avantgarden leichter unterscheiden kann, ist jede Parthie in 3 Divisionen getheilt, die wieder jede eine eigene Nebenfarbe haben, so, dafs das Rektangel, welches die

Truppen darstellt, durch die Diagonale getheilt ist, und oben die Hauptfarbe der Parthie blau oder grün, unten die Farbe der Division hat z. B.:

Erste Parthie,

1. Division blau und zinoberroth mit rother Fronte
2. — blau — hellgelb mit rother Fronte
3. — blau — rosenroth mit rother Fronte

Zweite Parthie,

1. Division grün und lila mit gelber Fronte
2. — grün — schwarz mit gelber Fronte
3. — grün — orangegelb mit gelber Fronte

} oder in einer andern ähnlichen Art illuminirt.

§. 3.

Um die Truppenarten der beiden Parthien noch besser durch Illumination zu unterscheiden, ist aufser den Seitenflächen der Steine und den Haupt- und Nebenfarben der Parthien und Divisionen die geschlossene Infanterie und Kavallerie mit Fahnen bezeichnet, die für eine Parthie z. B. blau, für die andere roth illuminirt sind, oder mit einer ähnlichen Farbe.

§. 4.

Die geschlossene, reguläre Infanterie wird durch ein Rektangel angezeigt, welches gleich der Hälfte der quadratischen Oberfläche des Steins ist, durch die Diagonale getheilt wird, und über diesem mit einer einfachen spitzen Fahne bezeichnet ist.

§. 5.

Die zerstreut wirkende, leichte Infanterie ist durch ein Rektangel angedeutet, welches den vierten Theil der Oberfläche des Steins bedeckt und horizontal durch zwei

paralel laufende Farbenlinien getheilt ist. Der obere Theil des Rektangels ist mit der Farbe der Parthie, der untere aber mit der Farbe der Division illuminirt.

Statt der Frontenlinie sind zwei Reihen Punkte, eine etwas stärkere, die andere schwächer angebracht, die die vorgeschickten Tirailleurrotten andeuten. Diese Truppen werden ohne Fahnen gezeichnet.

§. 6.

Die Jäger sind eben so, nur mit dem Unterschiede gezeichnet, dafs das Rektangel durch beide Diagonalen in 4 Theile getheilt ist; die dadurch entstehenden stumpfwinklichten Dreiecke mit der Hauptfarbe, die spitzwinklichten mit der Nebenfarbe angelegt sind. Vor der Fronte stehen zwei Reihen grüner Punkte.

§. 7.

Die Kavallerie wird angedeutet durch zwei angränzende Quadrate von der Gröfse, dafs sie den vierten Theil der Oberfläche des Steins bedecken, und oben eine gemeinschaftliche Frontenlinie haben. Sie sind eben so durch die Diagonale getheilt, der obere Theil, an der Frontenlinie mit der Hauptfarbe der Parthie, der untere mit der Farbe der Division illuminirt.

§. 8.

Die reguläre Kavallerie hat zwei viereckigte Fahnen. Bei der einen Parthie, der blauen, sind sie roth, bei der andern, der grünen, blau gemalt.

§. 9.

Die leichte Kavallerie hat keine Fahnen, die Flankeurs der Kavallerie werden durch eine Reihe kleiner Quadrate angedeutet, die Fähnchen haben, und vor denen

zwei Reihen Punkte stehen. Sie sind halb mit der Farbe der Parthie, halb mit der Farbe der Division illuminirt.

§. 10.

Die Pioneurs sind so gezeichnet, dafs das Rektangel, welches sie vorstellt, in der Mitte perpendikulär getheilt ist, die eine Hälfte mit der Grundfarbe der Parthie, die andere aber mit einer solchen Farbe angelegt ist, die bei der Unterscheidung der Division nicht vorkommt.

§. 11.

Die Train- und Pontonwagen sind wie gewöhnlich gezeichnet Eine Parthie hat grüne, die andere blaue Wagen, oder roth und gelb.

§. 12.

Noch sind jeder Parthie 6 Schiffe beigegeben, die theils zum Transport der Truppen auf Ströhmen, theils zu Schiffbrücken anwendbar sind, und deren eine Hälfte hellbraun, die andere gelb illuminirt ist. Jedes trägt 150 Mann Infanterie oder 80 Mann Kavallerie.

§. 13.

Noch ein Unterschied der Truppenarten ist durch die Stärke der Steine angegeben, nehmlich:

$\frac{1}{6}$ Zoll stark sind alle Steine, die nur eine kleine Truppenanzahl andeuten; z. B. Tirailleurs, Jäger und Flankeurs;

$\frac{2}{6}$ oder $\frac{1}{3}$ Zoll starke Steine, die Infanterie, Fufs-Artillerie und schwere Artillerie andeuten; auch die Pontoniers.

$\frac{3}{6}$ oder $\frac{1}{2}$ Zoll starke Steine, die Kavallerie, reguläre oder leichte, Train oder reitende Artillerie andeuten.

Anmerk. Es wäre überflüssig gewesen, andere Arten von Truppen sinnlich darzustellen, deren Wirkung und Bewegung sich von der regulären oder leichten Infanterie oder Kavallerie nicht besonders unterscheidet, z. B. Grenadier, Dragoner, Uhlanen u. s. w. Eben so schien es nicht zweckmäfsig die besondere Formation irgend einer Armee zum Muster zu nehmen, und nach einem gewissen, in irgend einem Staate üblichen Verhältnisse die Parthie des Spiels zu bilden, oder gar die Steine in Bataillons und Eskadrons einzutheilen, welche in den verschiedenen Staaten des Kontinents, und selbst in unserm Staate nach der Verschiedenheit der Zeitumstände, aus administrativen Rücksichten, anders eingetheilt werden. Besondere Reserven und Avantgarden sind nicht gebildet worden, weil sich jeder Spieler sie aus der dritten Division seiner Parthie und mit den verschiedenen Truppenarten die er besitzt, selbst bilden kann, und ohnehin nicht immer die ganze Masse von Truppensteinen in Bewegung gesetzt wird.

§. 14.

Es ist daher nach dem Verhältnisse der Frontenlinie als Einheit angenommen worden:

a) bei der geschlossenen Infanterie, dafs sich auf 50 Schritt oder 100 Fufs Fronte 50 Rotten à 3 Mann oder 150 Köpfe befinden.

b) Bei den Tirailleurs der leichten Infanterie und Jägern, dafs der Stein gleich ist 16 Rotten, à 2 Mann oder 32 Mann, die mit 6 Schritt Intervalle in zwei Linien aufgestellt sind, und folglich etwa $\frac{1}{4}$ eines geschlossenen Steins Infanterie betragen.

c) Die Kavallerie ist gleich 40 Rotten, zu 2 Mann oder 80 Pferde nach dem Verhältnisse ihrer Frontenlinie;

d) ihre Flankeurs werden zu 20 Mann angenommen, oder $\frac{1}{4}$ eines geschlossenen Steins (der vierte Zug.)

e) Die Pioneurs sind der Stein zu 50 Mann stark angenommen.

f) Die halbe Batterie besteht aus 4 Pieçen mit 3 Intervallen von 30 Fufs, der Ueberrest der 100 Fufs ist auf das Geleise ungefähr gerechnet, ob es gleich mehr betragen würde.

Die Bedienung der 4 Stücke Geschütz, zu 9 bis 10 Mann bei jedem Stück, ist gleich 36 bis 40 Mann.

g) Ein Stein der Trainwagen vorstellt, deutet eine Reihe Wagen an, die mit ihrem Angespanne und den Intervallen 50 Schritt Länge einnehmen, folglich etwa 4 Wagen.

h) Ein Schiff fafst höchstens 150 Mann Iufanterie oder 80 Mann Kavallerie.

§. 15.

Das Verhältnifs der Infanterie zur Kavallerie ist angenommen wie 3 zu 1. Der leichten Infanterie, Tirailleurs, Jäger etc. zu der geschlossenen wie 1 zu 2. Der leichten Kavallerie zur schweren wie 2 zu 1. Auf 1000 Mann sind 4 Stück Geschütz oder eine halbe Batterie oder 1 Stein Artillerie gerechnet worden, und auf 600 Mann Kavallerie 1 Stein reitender Artillerie oder 4 Stück leichtes Geschütz, oder auf 150 Mann 1 Pieçe.

§. 16.

Nach diesen allgemeinen Verhältnissen und mit Rücksicht auf die Gröfse des Spielterrains zu $\frac{1}{8}$ bis $\frac{1}{6}$ Quadratmeile ist die höchste Zahl der Truppensteine jeder Parthie angenommen worden, auf 360 und deren Stärke auf 12900 Mann oder

3 Divisionen zu 4300 Mann jede berechnet, wovon man jedoch gebrauchen kann wie viel man will, und wovon, wenn die Stärke jeder Parthie durchs Loos bestimmt wird (siehe Abschnitt II.) mehrere Steine abgehen.

Die Infanterie jeder Parthie besteht hiernach aus 9600 Mann, die Cavallerie aus 3300 Mann und die ganze Zahl der Truppen jeder Parthie 12900 Köpfe.

§. 17.

Die speciellen Verhältnisse der einzelnen Waffen-Arten gehen aus nachstehender Berechnung hervor.

A. Die Infanterie besteht aus:

7200 Mann geschlossene reguläre Infanterie oder 2400 Mann p. Division und mithin 48 Steine à 150 Mann.

1200 Mann Tirailleurs und leichte Infanterie oder 400 Mann p. Division, oder 36 Steine à 32 — 33 Mann.

600 Jäger oder 200 Mann p. Division, mithin 48 Steine à 33 Mann.

400 Mann Fufs-Artillerie zur Bedienung von 40 Stück Geschütz oder à 4 Stück auf einen Stein gerechnet, 10 Artilleriesteine, und p. Geschütz 10 Mann zur Bedienung.

100 Mann Artillerie zur Bedienung von 12 Pieçen schwerer Artillerie dargestellt durch 3 Steine à 4 Pieçen, wovon $\frac{1}{3}$ Kanonen, $\frac{1}{3}$ Haubizzen sind.

100 Pontoniers dargestellt durch 4 Steine jeden zu 25 Köpfen gerechnet, thut in Summa

---

9600 Köpfe.

B. Die

B. die Kavallerie besteht aus:

960 Pferde reguläre Kavallerie à 80 Pferde p. Stein, mithin 12 Steine und p. Division 230 Pferde.

1920 Pferde leichte Kavallerie à 80 p. Stein, mithin 24 Steine und p. Division 640 Pferde.

180 Pferde zu fliegenden Corps und Flanqueurs, den Stein zu 20 Pferden, mithin 9 Steine.

240 Pferde reitender Artillerie zur Bedienung von 24 Stück Geschütz à 10 Mann p. Geschütz, dargestellt durch 6 Steine, thut überhaupt

3300 Pferde.

Hierzu kommen noch 10 Steine Train, welche etwa 40 Wagen darstellen, und einer besondern Bedeckung bedürfen.

§. 18.

In Rücksicht der Zahl der Steine, die zu jedem Spiel geliefert werden, ist zu bemerken, dafs jede Parthie aus

119 Steinen Infanterie und Artillerie,
51 Steinen Kavallerie und reitender Artillerie,
10 Steine Train, und überhaupt aus

180 Steinen besteht, mithin beyde Parthien zusammen aus 360 Steinen bestehen.

Davon sind stark:

$\frac{1}{6}$ Zoll 72 Steine Tirailleurs,
36 Steine Jäger,
19 Stein Flankeurs,

126 Steine.

Ferner $\frac{2}{0}$ oder $\frac{1}{2}$ Zoll:

96 Steine Infanterie, geschlossene,
26 Steine Artillerie, schwere und Fufs-Artillerie,
8 Steine Pontoniers,

130 Steine.

Endlich $\frac{3}{0}$ oder $\frac{1}{2}$ Zoll stark:

24 Steine reguläre Kavallerie,
48 Steine leichte Kavallerie,
12 Steine reitende Artillerie,
20 Steine Train

104 Steine,

thut 360 Truppensteine, wie oben.

Hiezu noch 12 Nieten zu $\frac{1}{0}$ Zoll,
12 — zu $\frac{1}{3}$ Zoll,
12 — zu $\frac{1}{2}$ Zoll,
} die ganz weifs und nicht illuminirt sind.

Summa 36 Nieten,

welches nun in allem 396 Steine giebt.

V.

Beschreibung des Spielapparats und Anleitung denselben zu gebrauchen.

§. 1.

Sobald alle Arten die Distanzen auf dem Terrain selbst zu bezeichnen, aus dem taktischen Kriegspiel verbannt werden sollten, sobald die Aufgabe gegeben wurde, ein völlig freyes Terrain zu liefern, ohne schachmäfsig gezeichnete Quadrate und ohne darauf gezeichneten Linien, so mufsten Vorrichtungen erfunden werden um

a) die Bewegungen,

b) die Würkungs-Distanzen

zu messen und durch äufsere Mittel zu bestimmen.

§. 2.

Die Frontenlinie der Truppenmasse war einmal auf 100 Fufs oder 50 Schritt bestimmt und gab die natürlichste Einheit des Maafsstabes oder Eine Distance an, nach der alle Bewegungen der Spielfiguren bestimmt werden konnten.

§. 3.

Um diese verschiedenen Bewegungslinien schnell und sicher darzustellen, schien es nach mehreren Versuchen am zweckmäfsigsten, sich eines Zirkels von Holz mit einem leichten messingnen Gewinde zu bedienen, welcher an dem einen Fufs einen beweglichen Arm hat, auf dem das Maafs gezeichnet ist, und der vermittelst einer Reihe von Zähnen, die von 50 zu 50 Schritt auseinander gestellt sind,

in einen an dem andern Fuſse befindlichen Stift einfällt, und dann die Weite der Oeffnung des Zirkels bestimmt und so fixirt, daſs man damit sehr leicht den Punkt angeben kann, von wo aus der Stein ausgehen, und bis wohin er sich bewegen kann.

§. 4.

Wenn man diesen Zirkel gebraucht, so setzt man dessen eine Spitze an die Vorderseite des Würfels, auf den die Spielfigur gezeichnet ist, dicht an, und bestimmt mit der andern Spitze den Punkt, wohin diese Bewegung gerichtet werden soll.

§. 5.

Jeder Spieler erhält einen solchen Zirkel zu seinem Gebrauch, mithin ist auch zu jeder Division einer angefertigt, und es befinden sich sechs Stück bei dem Spiele, für den Fall daſs sechs spielen wollen. Wenn die Zahl der Spieler gröſser wäre, welches wohl selten der Fall ist, so müssen sich dieselben, da ohnehin einer nach dem andern zieht, mit diesen beweglichen Maaſsstäben aushelfen, oder sich selbst einige verfertigen lassen.

§. 6.

Da indessen die Seite der ganzen Flächen-Typen 500 Fuſs oder 250 Schritt und ihre Diagonale 700 Fuſs oder 350 Schritt lang ist, so ist der Gebrauch dieser Zirkel nicht immer nöthig, da schon die Gränzen der Typen und ihre Diagonalen die Distanzen sehr genau angeben, ja die Spieler können durch Übung bald dahin gelangen, daſs sie den Maaſsstab nur für streitige Fälle aufbewahren, und sich in der Regel nach einem richtigen Augenmaaſs richten.

§. 7.

Die kurze Entfernung, in der die Würkung des Infanterie-Feuers

statt findet, kann durch diesen Zirkel und die Distanzen, die die Formen der Typen andeuten, so leicht abgemessen werden, dafs es dazu keines besondern Maafses bedurfte.

§. 8.

Dagegen war es nicht möglich den Zirkeln eine so weite Oeffnung zu geben, dafs sie auch eine Entfernung von 1200 — 2400 Fufs und drüber, in der die Artillerie würkt, messen können, oder sie würden eine sehr unbequeme Form und Gröfse erhalten haben. Überdies konnte die Würkung einzelner Artillerie-Stücke nicht angedeutet werden, und es mufste daher darauf gedacht werden, die

ganze Würkungsfläche einer halben Batterie nach den verschiedenen Entfernungen der Schufsweiten der Kern- und Prallschüsse mit Kugeln oder Kartätschen anzudeuten und genau zu bestimmen, in welcher Entfernung, und auf welchen Punkt ein Stein innerhalb dieser Würkungsfläche sich befindet.

§. 9.

Ehe dieses Maafs aber angewendet werden konnte, war es nöthig den Standpunkt und die Richtung der Figur fest zu bestimmen, welche eine $\frac{1}{2}$ Batterie darstellt die würken soll, und es mufste unmöglich gemacht werden, dafs weder ein Zufall noch die Willkühr des Spielers den Batteriestein nach dem Zuge noch verrücken oder auch nur um einige Schritte dem Gegner nähern konnte. Dies schien am besten zu bewürken, indem man flache offene Sokkel von Blech mit einem Stift versehen, als Batterie-Positions-Zeichen einführte, die durch den Stift in den Terrain befestiget werden, und in die man die Batteriesteine hineinsetzt, so dafs nun Standpunkt und Richtung ohne allen, sonst so leicht möglichen, Streit bestimmt sind.

§. 10.

Da die Züge der Spielsteine der Würkung oder Bewegung gleich sind oder doch nahe kommen, die die wirklichen Truppen in einer Minute machen, so war es zweckmäfsig, die Zeit, die zum Abprotzen, Laden und Richten einer halben Batterie gebraucht wird, und die einer Minute nahe gleicht, in der dies Geschütz noch nicht feuert, dadurch mit anzudeuten, dafs der Spieler, der in dem vorhergehenden Zuge seine $\frac{1}{2}$ Batterie, erst auf den Würkungspunkt hingezogen hat, nun in dem folgenden Zuge das Positionszeichen in das Terrain befestiget und in dasselbe seine $\frac{1}{2}$ Batterie postirt und richtet, und im nächsten Zuge erst die Batterie würken lassen kann. Die Richtung der Batterie ist leicht und genau zu bewürken, weil sich das Positionszeichen derselben um den Punkt bewegt, indem der Stift steht, welcher dasselbe auf den Terrain befestiget.

§. 11.

Eine jede Parthie hat 19 Positionszeichen zu 19 Stück Artillerie Figuren, die eine Parthie hat schwarze, die andere rothe Positionszeichen.

§. 12.

An dieses Positionszeichen wird nun ein Sextant von Blech gelegt, der von einer Grundfläche von 100 Fufs ausgeht und auf den die vier verschiedenen Distanzen der Würkung der Kugel durch Kern oder Prallschüsse, so wie der Kern und Prallschüsse der Kartätschen durch 4 Bogen von Blech angedeutet sind, deren Maafs sich nach der Verschiedenheit des Geschützes verändert, und über die bei dem Abschnitt ein mehreres gesagt wird, welcher die Bewegungen und Würkungen der Artillerie erläutern soll.

§. 13.

Diese Sextanten sind, um sie auf die Stellung der Truppen zu legen und dadurch die Würkungsflächen zu bestimmen, durchbrochen und in der Mitte mit einem Griffe versehen. Jede Parthie erhält für jede Division ein solches Maafs, unter dem Namen der Schufsweite für leichtes Geschütz, mithin drei für die Parthie, und eine Schufsweite für das schwere Geschütz der gesammten Parthie, folglich in allem vier Stück.

Zu dem ganzen Spiele werden mithin geliefert:

für die Parthie *A*.

3 Schufsweiten schwarz angestrichen für leichtes Geschütz,

1 — — schwarz angestrichen für schweres Geschütz,

für die Parthie *B*.

3 Schufsweiten roth angestrichen zu leichtem Geschütz,

1 — — roth angestrichen zu schwerem Geschütz,

§. 14.

Einen sehr wichtigen Einfluss auf den Erfolg eines Manoeuvres hat ohnstreitig der Umstand, ob ein Corps

a) sich des Nachts so aufstellt, dafs man erst am andern Morgen seine Position bemerkt,

b) oder sich eine Truppenmasse in der Nähe des Feindes bewegt, deren Anblick demselben durch Berge, Wälder, Gebäude oder Truppenlinien entzogen wird, und deren Gattung und Stärke der Gegner nicht beurtheilen kann.

§. 15.

Um den Fall sinnlich darzustellen, dafs sich ein Corps in der Nähe seines

Feindes und Gegners des Nachts aufstellt, und beide Theile ihre gegenseitige Stellung nicht genau wissen können, ist ein Schirm erfunden, der mit schwarzem Taffent oder Papier überzogen ist, und zwischen beiden Spielen in der Mitte des Spielbretts, entweder der langen Seite nach, oder aber nach der schmalen Seite, gestellt wird, und der das Spielterrain nach der Länge oder Breite in zwei gleiche Theile theilt, innerhalb derer sich dann jede Parthie aufstellt und von der Stellung des Gegners keine Kenntnifs hat. Um diesen Schirm zu befestigen, sind in dem Rahm desselben 4 Löcher angebracht, die auf die Zapfen passen, die sich in der Randleiste des Spielbrettes befinden, und man kann ihn nun nach Belieben, nach der Länge des Spielbretts oder nach seiner Breite aufstellen.

§. 16.

Die Regeln, nach denen die Aufstellung in diesem Falle geschehen mufs, findet man §. 4 im Abschnitte II. angegeben, und der Gebrauch des Schirms zu einem in der Nacht beginnenden Manoeuvre dort angedeutet.

§. 17.

Die Bewegung der Truppen im Angesichte des Feindes so zu verbergen, dafs derselbe sie nicht nach ihrer Gattung und Stärke beurtheilen kann, und die Nachahmung der Würkung vorstehender Berge, Wälder, Gebäude und Truppenlinien, in diesem Falle, wird durch Kästchen von Pappe bewürkt, die 4 bis 6 Stück Cavalleriefiguren, und nach diesem Verhältnisse noch mehrere Infanterie und Artilleriefiguren fassen können, und die der Erfinder derselben, der Herr Major v. Petersdorf, Truppenverberger genannt hat.

§. 18.

Die Anleitung zu dem Gebrauche dieses vorzüglich withtigen Theils unserer mecha-

mechanischen Vorrichtung wird in einem besonderen Abschnitte, No. VII gegeben, weil die Art der Bewegung dieser verborgenen Truppenmassen, die Art dieselben zu deplogiren und zu demaskiren, und ihre Anwendung in den verschiedenen Fällen, wo sie zu gebrauchen sind, einer umständlichen Darstellung bedurften, und wir bemerken hier nur, dafs jede Parthie für jede Division

3 Truppenverberger zu 6,

3 derselben zu 4 Steinen,

mithin 9 von gleicher Sorte, und 18 von beiden Gattungen, das ganze Spiel aber 36 Stück und die obere Fläche derselben, die Farbe der verschiedenen Parthien und ihrer Divisionen erhielt, um allenfalls von sechs verschiedenen Spielern ohne Verwechselung gebraucht zu werden.

§. 19.

Um den Umstand anzudeuten, dafs in den Kolonnen die Truppen dichter auf einander folgen, als in offenen Linien, werden die Steine in die Truppenverberger nicht flach, sondern auf ihre hohe Kante gelegt, und nehmen dadurch den geringsten Raum auf dem Terrain ein.

§. 20.

Die Richtung des Stromlaufs wird durch Flufspfeile von Blech mit einem Stahlstifte versehen, angegeben, und hat auf die Bewegung von Schiffen einigen Einfluss. Zu jedem Terrain werden drei dergleichen Zeichen und sechs Schifffiguren geliefert.

VI.

Allgemeine Gesetze der sichtbaren Bewegung der Truppenfiguren.

§. 1.

Das Maafs, nach dem die Bewegungen der Truppenfiguren des taktischen Spiels abgemessen werden, ist der militärische Schritt, angenommen zu 2 Fufs Rheinl. Länge. Die Einheit des Maafsstabes oder eine Distanz ist gleich der Frontenlinie eines Steines oder 50 Schritt, 100 Fufs, und es wird von der Fronte des Spielsteines an gemessen.

§. 2.

Ein Zug, der in einer Bewegung des Steines besteht, ist gleich der Zahl von Schritten, die eine Truppenart ungefähr in einer Minute macht, sie mag nun die schnellere oder langsamere Bewegungen der Truppen nachahmen, und entweder, wenn sie Infanterie vorstellt, im gewöhnlichen Marsche oder Sturmschritte, und wenn sie Kavallerie andeutet, in dem gewöhnlichen Schritte, Trab, Gallop oder Karriere sich bewegen.

§. 3.

Die Richtungen der Marschlinie mögen nun grade vorwärts, seitwärts oder schräge, vor- oder rückwärts angenommen werden, so bleibt die Marschweite unverändert, das kleine Zeitversäumnifs der Frontveränderung oder kleine

Schwenkungen einer Truppenlinie, die nur 100 Fufs Fronte hat, sind so unbedeutend, dafs sie nicht ausgedrückt werden konnten, indem sie einen geringeren Zeitraum, als den einer Minute ausfüllen.

§. 4.

Die Bewegungen geschehen entweder in der Ebene oder auf einem koupirten Terrain. In dem letzten Falle sind die Hindernisse, die die Berge der Gegend oder andere Verhältnisse den Bewegungen entgegen stellen, entweder nur solche, die die Bewegung blofs verzögern, oder solche, die sie physisch unmöglich machen.

Bei Bestimmung der Marschweiten ist die Bewegung auf der Ebene das Grundprinzip der Spiel-Regel

§. 5.

Die verzögernden Hindernisse bestehen in folgenden:

a) Das Ersteigen von Anhöhen erster Klasse, auf Wegen, die sie zugänglich machen;

b) Das Ersteigen von Anhöhen zweiter Klasse in ihrer ganzen Breite;

c) Der Übergang über Brücken;

d) Der Durchmarsch durch dichte Wälder auf Wegen die sie durchkreuzen;

e) Der Durchmarsch durch lichte Wälder;

f) Der Durchgang durch Defileen;

g) Das Durchziehen durch dichte Kolonnen und Truppenmassen;

h) Der Uebergang über Chausseen und ihre Seitengraben der Breite nach.

In allen diesen Fällen verliert die schwere Kavallerie und Artillerie an ihrer gröfsten Marschweite zwei und die geschlossene Infanterie aller Art eine Distanz.

Anmerk. 1) Da die Züge der Steine in Rücksicht des kurzen Zeitraumes, den sie ausdrücken, nur kurz sind, so konnte auch ein gröfserer Zeitverlust nicht angedeutet oder angenommen werden. Es war überflüssig und unmöglich die mannichfaltigen verschiedenen Fälle, wo ein engerer Durchweg die marschierenden Truppen nöthiget mit sehr kleinen Abtheilungen und in gedehnten Kolonnen sich zu bewegen, einzeln darzustellen. Es war hinlänglich, die Spieler aufmerksam zu machen, dafs die Bewegungen in dem Falle wo

sich die Truppe rottenweise und höchstens 2 — 3 Mann hoch durchziehen, mufs mehr Zeit kosten und langsamer von Statten gehen, als andere.

Da alle Truppen ein Terrain, welches den freien Gebrauch ihrer Waffen hindert, so schnell als möglich passiren, so war es am zweckmäfsigsten, die schnellsten Bewegungen jeder Truppenart bei Bestimmung des Zeitverlustes auf koupirtem Terrain zum Grunde zu legen, und im Verhältnisse der Schnelligkeit der Bewegung der schweren Infanterie, Kavallerie und Artillerie, jene $\frac{1}{2}$, diese nur $\frac{1}{4}$ mehr Zeit gebrauchen zu lassen, als bei der Bewegung auf freiem Terrain.

Anmerk. Sandigter Boden, tiefgepflügter Acker und in einem von Regen und Witterung unwagsam gemachten Terrain, hält in der Natur die sich bewegenden Truppen allerdings auf. Allein in einer Aktion wird dieser Aufenthalt nicht so bemerkbar, weil da die höchste Kraftanstengung angewendet wird, um dieses Hindernifs zu überwinden. Dazu kommt, dafs auf $\frac{1}{8}$ oder $\frac{1}{6}$, höchstens $\frac{1}{4}$ Quadratmeile, die das Terrain, worauf die Handlung in dem Kriegsspiele vorgeht, beide Theile in gleichem Vortheil oder Nachtheil stehen, mithin sich der Erfolg dieses Hindernisses für beide Teile hebt, und man glaubte daher auf diese Hindernisse bei einem Spiele nicht Rücksicht nehmen zu dürfen, welche bei strategischen

Bewegungen von längerer Dauer, sichtbare Folgen haben, und daher von Venturini, Opitz u. a. sehr richtig berücksichtiget worden sind.

Anmerk. Eben dieses ist der Fall mit den Wegen insbesondere, da allerdings die Bewegung auf gebahntem Wege etwas schneller vor sich geht, als auf Ackerland. Allein auch hier war die Kürze der Marschweiten ein Hindernifs, und auch dadurch wären die Regeln des Spiels sehr vervielfacht worden. Das Andeuten der Wege auf dem Terrain, hat daher nur den Nutzen:

a) um Punkte anzudeuten, wo man auf steile, sonst unwegsame Berge herauf kommen kann;

b) wo man Defileen passiren kann;

c) wo man Flüsse mittelst Furten passiren kann;

d) ferner dient ihre Zeichnung dazu, um wirkliche Gegenden darzustellen;

e) Die ganze Situation der Natur überhaupt und das Spielterrain einer gezeichneten Situation ähnlich zu machen;

f) endlich auch dazu, um bei Dispositionen das Ziel und die Richtung der Bewegung und Angriffe anzugeben.

§. 6.

Hindernisse der Bewegung, die sie ganz unmöglich machen, sind:

a) steile Höhen, erster Klasse, die keine Truppenart besetzen kann;

b) Höhen, zweiter Klasse, für Kavallerie und Artillerie. Wenn weder Wege, noch auf der entgegengesetzten Seite ein sanfter Abhang diese steilen Höhen zugänglich machen.

c) Moräste;

d) Dichte Wälder, durch die kein Weg führt;

e) Gebäude und Gehöfte, die in der Regel in ihrer Fronte nicht passirt werden können;

f) Ströhme, Flüsse, Bäche, Kanäle, da wo keine Brücken über dieselben führen;

g) eigneTruppenlinien und Batterien, die würken und angreifen, durch deren Positionen und Schufsweiten man nicht ziehen darf, weil entweder diese Würkung nicht Statt finden kann, oder die durch diesen Würkungskreis bewegten eignen Truppen-Verlust leiden würden.

§. 7.

Alle leichten Truppen, besonders leichte Infanterie Tirailleurs und Jäger werden in ihren Bewegungen von Terrain-Hindernissen seltner verzögert oder ganz gehindert, weil sie leichter gerüstet, von geringerer Anzahl und zu schnelleren Bewegungen geübt sind, daher auch in diesem Spiele von den allgemeinen Regeln des §. 5—6 d. A., für diese Truppenart Ausnahmen nöthig waren, welche nachher festgesetzt werden sollen.

§. 8.

Die Bewegungen der Truppen in dem Augenblicke einer Aktion sind zwar in der Regel schnell und geschehen mit grofser Kraft-Anstrengung, allein es ist doch eine Gradazion in dieser Schnelligkeit, und es ist nicht möglich, dafs der höchste Grad derselben immer angewendet und fortgesetzt werde, indem z. B. die Pferde der Kavallerie und die Menschen im Fufsvolk bei steter Karriere und unabläfsigem Sturmschritt aufser Athem kommen, und ihre Kräfte erschöpft werden würden.

Um diesen Grundsatz auch auf das taktische Kriegsspiel anzuwenden, ist es als Regel des Spiels festgesetzt, dafs

auf eine jede Bewegung, die den höchsten Grad der Schnelligkeit andeutet, stets ein mittler Grad derselben folgen mufs, und z. B. auf einen Zug in Carriere die Cavaleriesteine zwei Züge im Trabe machen müssen, und in ähnlicher Art ist die Bewegung der Infanterie normirt.

§. 9.

Das Formiren einer Colonne wird ausgedrückt durch das Übereinanderstellen mehrerer Steine; die Bewegung zu dieser Bildung der Colonne, kann im höchsten Grade der Schnelligkeit geschehen, und eben so die Entwickelung der Colonne in gleich kurzem Zeitmaafse, nur mufs kein Stein einer sich entwickelnden Colonne einen gröfsern Weg zum Aufmarsch beschreiben, als er nach den Gesetzen des Spiels in einem Zuge machen kann.

§. 10.

Vorstehende Linien der eigenen Truppen-Colonnen und Massen derselben, hindern nicht, dafs jeder Spieler wo sie gestanden haben oder stehen, mit seinen übrigen Steinen überschreite, denn theils geschehen die Bewegungen der Truppen jeder Art gleichzeitig, theils öffnen sich die Glieder und lassen die durchmarschirenden und nachfolgenden Truppen ihrer eignen Parthie hindurch.

§. 11.

Wenn der Fall eintritt, dafs die Marschweite der durchzuziehenden Truppensteine nur gerade bis zu dem Punkt reicht, wo die Truppensteine stehen, durch welche sie sich ziehen sollen, so ist entweder:

a) die aufmarschirte und zu passirende Truppe in Linie aufgestellt, und dann kann die durchzuziehende darauf gesetzt werden, weil sie eine so dichte Masse bilden, wie in einer Colonne statt findet.

b) oder die aufmarschirte Truppe ist schon selbst in Colonnen aufgestellt, dann findet kein mehreres Zusammenpressen statt, und dann müssen die durchzuziehenden Steine dicht an der Colonne stehen bleiben, können sich aber, um ein Terrain zu gewinnen in dichten Massen aufstellen, und dann desto schneller im künftigen Zuge durchgehen.

§. 12.

Es ist die Frage bei den Versuchen, die mit diesem Spiele gemacht sind, oft entstanden,

ob eine Truppe durch eine Intervalle des Gegners gehen kann,

und es schien der Natur und Wirklichkeit am gemäfsesten zu seyn, wenn folgende Regeln für alle Waffenarten allgemein festgesetzt würden.

a) Die Intervallen von höchstens 10 Schritt sind nicht zu passiren, indem zwei benachbarte Truppenmassen in der Würklichkeit bei so geringer Entfernung einen zu heftigen Widerstand leisten würden.

b) Alle Intervallen die gröfser sind, können ohne Verlust passirt werden, wenn dieselben so grofs sind, dafs die Würkungskreise der Infanterie und Kavallerie die durchgehende Truppe nicht erreicht, ist das Gegentheil der Fall, so werden sie zwar passirt, aber mit Verlust, weil der Gegner gleichzeitig würkt, indem ich mich blofs bewege und nicht Widerstand leiste.

c) Diese Benutzung einer Lücke kann aber nur dann Statt haben, wenn sie nicht etwa in diesem Augenblick durch die Würkung meiner eignen Infanterie oder Artillerie entstanden ist; denn ein Terrain, worauf mein Feuergewehr würkte, kann ich nicht gleichzeitig betreten, ohne meine eigene Truppe

zu

zu beschädigen. Wenn also eine solche Lücke, durch einen Zug des Spiels *A* in der Linie des Gegners *B* entsteht, indem *A* eine Würkung mit Feuergewehr aller Art nachahmt, so kann *A* erst in seinem darauf folgenden zweiten Zuge diese Lücke benutzen, und muſs abwarten, ob *B* nicht etwa dieselbe schlieſst, wenn die Reihe an ihn kömmt seinerseits zu ziehen; denn der Zug des Spielers *B* folgt unmittelbar in der nächsten Minute auf den Zug des Spielers *A*, durch den er eine Lücke bewürkt.

§. 13.

Alle Bewegungen ganzer Truppermassen oder Colonnen können nur in weit minderem Grade der Schnelligkeit geschehen, und der höchste Grad einer schnellen Bewegung kann in diesem Falle nicht Statt finden, der sich nur bei geöffneten Linien denken läſst. Diese Regel wird hernach bei der Infanterie und Kavallerie besonders angewendet werden.

VII.

Von dem Verbergen der Truppen und ihrer Stärke.

Einleitende Anmerkung.

Das Verbergen der Stärke der Anzahl der Truppen, mit denen man manoeuvrirt, wird in dem wirklichen Kriege so oft durch Zufall oder Kunst bewürkt, und hat auf den Erfolg der Bewegungen und den Angriff so vielen Einflufs, macht so viele Vorsichtsmaafsregeln nöthig, dafs es durchaus nöthig schien, in dem taktischen Kriegsspiele, wenn es einigen Nutzen haben sollte, auf dergleichen Fälle Rücksicht zu nehmen, wo Truppen verborgen marschiren, und ihre Würkungskreise nicht gleich entdeckt werden können. Mehrere Versuche haben auf die Mittel geführt, durch die man diese Fälle versinnlichen und nach den Regeln des Spieles darstellen kann, indem manches auf dem Spielbrett sichtbar ist, was man in der Natur nicht sieht.

§. 1.

Truppen werden dem Anblicke des Gegners entzogen durch Wälder, Gebäude, andere vor denselben oder um dieselben aufgestellte Truppenlinien, und endlich durch die nächtliche Finsternifs.

§. 2.

Um nun die Truppen in und hinter den Wäldern und Häusern, hinter den Bergen und andern Truppenmassen zu verbergen, hat man beweg-

liche Kästchen gemacht, die Truppenverberger heifsen, worin man alle mögliche Arten von Truppen nach Belieben verstecken kann. Siehe §. 18. u. 19. Abschnitt V.

§. 3.

Diese Truppenverberger enthalten allemal dichte Colonnen, und gehen mithin langsamer als gewöhnlich, nie weiter als die Infanterie.

§. 4.

Die Truppenverberger können sich, ohne die Tete der darin verborgenen Truppen zu deployiren, bewegen, hinter Wäldern, Häusern oder Bergen, die sich zwischen ihnen und der Fronte des Feindes befinden.

§. 5.

Sobald sie aber durch diese 3 Gegenstände dem Anblicke des Feindes nicht mehr entzogen werden, müssen sich die Teten deployiren, und zwar durch drei vorgesetzte Steine, die also eine Frontlinie von 300 Fufs einnehmen.

Anmerk. Dafs Kavallerie die hinter ihr marschirenden Truppen aller Art maskirt, versteht sich von selbst; um indessen auch Infanterie die Kavallerie maskiren zu lassen, kann man annehmen, dafs die Kavallerie abgesessen hinter der Infanterie steht, und dafs sie erst dann aufsitzt, wenn sie hervorbricht. Da der Truppenverberger ohnehin nie schneller geht, als Infanterie, so ist diese Regel nicht der Wirklichkeit zuwider.

§. 6.

Geht ein Truppenverberger mit seiner Flankenseite bei einer Anhöhe oder einem Gebäude vorbei, das innerhalb der Kanonenschufsweite oder 24 Distanzen von ihm sich befindet; und von dem Feinde besetzt ist, so mufs derselbe seine

Colonne demaskiren, wenn es der Gegner, der die Anhöhe oder das Gebäude besetzt hat, verlangt.

§. 7.

Wenn die Truppen des Spielers *A*, besonders dessen Flankeurs und Tirailleurs sich auf der Ebene in einer solchen Lage befinden, dafs zwischen ihnen und dem Truppenverberger des Spielers *B* in gerader Richtung, auf eine Entfernung von einer Kanonenschufsweite, sich kein Gegenstand befindet, der den Truppenverberger ihren Blicken entzieht, als Anhöhen, Gebäude, Wälder und Truppenlinien, so hat *A* das Recht, vom Spieler *B* zu verlangen, dafs er nun seinen Truppenverberger entledigen, und alle darin enthaltenen Truppen zeigen soll.

Anmerk. Zu diesem Behufe sind nun, so wie zu allen ähnlichen Rekognoszirungen, die Flankeurs der Kavallerie sehr nützlich, deren Verlust nicht sehr bedeutend ist, und die die Gegenstände, worinnen Truppen verborgen sind, leicht durchsuchen können.

§. 8.

Wenn Truppen, welche verborgen sind, aus einem Walde, Gebäude oder dem Truppenverberger deployiren, so müssen sie erst auf die Decken der Zeichen gesetzt werden, welche sie verborgen hatten, um erst von dort aus ihre Züge zu berechnen, und sich von der Beobachtung der Bewegungs-Distanzen überzeugen zu können.

§. 9.

Es hängt von den Spielern ab, den Truppenverberger ganz oder zum Theil zu füllen, oder auch ihn ganz oder zum Theile zu leeren, den Fall ausgenommen, der §. 7. angedeutet ist. Eben so können alle Arten von Truppen zugleich in den

maskirten Kolonnen verborgen werden. Diese mechanische Vorrichtung macht es nun ganz überflüssig, die Häuser und Wälder hohl zu machen, um darin besonders Truppen zu verbergen, indem man jetzt einen Truppenverberger nach Willkühr auf Wälder oder hinter Gebäude stellt, die es verhindern, dafs der Feind die Art der Truppen und die Zahl der Truppen nicht beurtheilen kann, mit denen ein Wald oder ein Dorf besetzt ist.

§. 10.

Minder künstlich, aber leichter zu übersehen und zu errathen ist es, wenn man durch das Aufeinandersetzen der Steine, Artillerie durch Kavallerie, oder Infanterie durch Kavallerie verbergen läfst, welches geshehen kann. Die Marschweite einer so gemischten Colonne richtet sich nach der Truppenart, die sich am langsamsten bewegt. Die deployirende Steine dürfen nicht ihre regelmäfsige Marschweite überschreiten.

Man darf in diesem Falle aufeinandersetzen: 2 Steine Kavallerie, 2 St. Artillerie, 1 St. Kavallerie und 1 St. Artillerie, 3 St. Infanterie, 6 St. Tirailleurs, 2 St. Infanterie und 4 St. Tirailleurs.

§. 11.

Um die Fälle darzustellen, wo sich Korps in der Nacht einander nähern, ohne sich zu sehen, und erst am Morgen sich erkennen, kann das Spielbrett sowohl in seiner Länge als Breite durch einen Schirm in zwei gleiche Theile getheilt werden. Die Spieler stellen sich dann beide auf eine bestimmte Distanz, in der Regel jeder 12 Distanzen oder 600 Schritt von dem Schirme auf, oder bewegen sich von dem Rande des Brettes ab eine bestimmte Anzahl Züge, nach deren Beendigung der Schirm hinweggenommen wird, und die Parthie nun weiter fortgeht.

Anmerk. Die Zeit, wo der Schirm beide Spieler verbirgt, kann man nutzen, um Verstecke in Wälder oder Gebäude zu legen.

§. 12.

Noch giebt es ein Mittel, um zu bewürken, dafs beide Spieler ihre wahre Stärke nicht bestimmt wissen können, da sie sonst, wenn durchaus alle Steine genommen werden müfsten, dies doch leicht wissen könnten. Man loos't nehmlich über jede Art der Truppen, und wirft

1 Stein reitende Artillerie und 2 Nieten, oder

Steine, die nicht bezeichnet, aber von gleicher Stärke und Form sind, um sich nicht durch das Gefühl unterscheiden lassen.

2 Steine Fufsartillerie und 4 Nieten,

2 Steine Kavallerie und 4 Nieten,

3 Steine Infanterie und 6 Nieten,

3 Steine Tirailleur und 6 Nieten nach und nach von jeder Seite in einen Beutel, aus dem man jeden Spieler für jede Truppenart nach und nach besonders die Loose ziehen läfst. Die zurückbleibenden Steine werden nicht gezeigt, sondern der Beutel bei Seite gelegt. Wer nun viel oder lauter Nieten zieht, hat dann so viel von dieser Truppenart weniger. Der Ziehende zeigt seinem Gegner jedoch nicht, was ihm zugefallen ist, und so weifs keiner der Spielenden, wie stark sein Gegner ist.

§. 13.

Wenn mehrere Spieler zusammen spielen, loos't jede Division besonders, damit mehr Verschiedenheit in das Spiel und und in die Stärke der Truppen kommt.

VIII.

Allgemeine Gesetze des Angriffs.

§. 1.

Der Angrif der Truppen in der Wirklichkeit geschieht entweder durchs Feuergewehr aller Art aus der Ferne, oder durch persönlichen Kampf in der Nähe. Im Kriegsspiele wird dies dadurch nachgeahmt, dafs im ersten Falle die Spielsteine auf ihrer Stelle stehen bleiben, und derjenige, an dem der Zug ist, unter gegebenen Bedingungen seinem Gegner einige Steine ganz oder zum Theil schlagen kann, oder dafs im zweiten Falle die Spielsteine an die Fronte des Gegners rücken, und mit der Berührung dieser Frontenlinie ein bestimmter Verlust und Erfolg verbunden wird. Der Angriff erster Art findet Statt durch reguläre und leichte Infanterie und Jäger, so wie auch durch Artillerie; der Angriff der zweiten Art durch geschlossene Infanterie, die mit dem Bajonette angreift, und durch geschlossene Kavallerie.

§. 2.

Die Würkung des Angriffs ist zweierlei; entweder Verlust des Terrains oder der Stelle, wo die Linie der Truppen stand, oder aber Vernichtung der Truppen- und der Waffenarten, die angegriffen werden. Zuweilen traten beide Würkungen gleichzeitig in gewissen Verhältnissen ein.

§. 3.

Dafs in dem Kriegsspiele auf die Würkung persönlicher Tapferkeit und Besonnenheit, kalten Muth (*contenance*), wodurch der Erfolg eines Angriffs so oft vereitelt oder vermindert wird, nicht Rücksicht genommen werden kann, versteht sich von selbst. Nur das Mechanische einerseits, und der gewöhnliche Erfolg in der Regel konnte versinnlicht werden. Daher ist denn auch angenommen worden, dafs die „angegriffene Linie im Nachtheil ist, und bei gleicher Stärke wenigstens zurückgeworfen wird."

§. 4.

Dieses Zurückwerfen einer Linie Infanterie oder Kavallerie, konnte in dem Spiele nicht willkührlich angenommen, sondern mufste nach einem festen mechanischen Gesetze geordnet werden. In der Wirklichkeit bleibt selten eine angegriffene Truppe stehen, sondern kömmt dem Feinde entgegen, um die Würkung des Choks zu vermindern. Es war daher nöthig, die angegriffene Linie nicht mehr als die Hälfte ihrer gröfseren Marschweite zurückwerfen zu lassen, theils weil sie, wie gesagt, in der Regel dem Angreifenden entgegen kommt, theils weil die Zeit des Kampfs mit dem Angreifenden nur $\frac{1}{2}$ Minute Zeit läfst, sich rückwärts zu bewegen.

§. 5.

Der Verlust der Steine des Gegners deutet nicht allein denjenigen Theil der Truppen an, der in der Aktion getödtet wird, sondern alles, was während der Aktion aufser Würksamkeit gesetzt wird (*hors de combat*). Gefangene, Blessirte, versprengte Soldaten, vernageltes, erobertes Geschütz u. s. w. Daher konnte auch bei Bestimmung der Regeln für die Würkung des Feuergewehrs in diesem

Spiele

Spiele der höchste Satz angenommen werden, indem auf jenen Ueberverlust mitgerechnet werden mufste, und man die einzelnen Militärs nicht darstellen konnte, die vernichtet werden, sondern blofs ganze Abtheilungen und Massen.

§. 6.

Aber selbst diese Massen von Truppen und deren Abtheilungen können nicht in einer Minute, als der Zeit der Würkung des Feuergewehrs, oder des persönlichen Angriffs immer gleich ganz aufser Würkung gesetzt werden, und es mufsten Zeichen eingeführt werden, um anzudeuten, dafs dem Gegner, ein Theil seiner Truppen durch irgend eine Art des Angriffs vermindert werden. Diese Verlustmarken, deren sich auch andere bei Erfindung der strategischen Spiele bedienten, mufsten einen bestimmten Theil einer Truppenmasse darstellen, und nach Verschiedenheit der Waffenart, die sie bedeuten, eine andere Form erhalten.

§. 7.

Hiernach sind denn die Verlustmarken eingetheilt, in solche

a) die $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{2}$ der Spielsteine vorstellen,

b) in Marken für geschlossene und leichte Infanterie, Jäger, geschlossene und leichte Kavallarie, reitende Fufs- und schwere Artillerie.

Die Rückseite der Marken deutet die Parthie an, zu der sie gehören, und ist daher für die Parthie *A.* dunkelblau, für *B.* dunkelgrün.

§. 8.

Die Zahl des Verhältnisses *ad a.* steht auf der oberen Hälfte der Kehrseite der Marke, in Form eines Bruches, geschrieben oder gedruckt. Die Art der Truppen oder Waffen, die die Marke darstellt, ist *ad b.* durch die verschiedenen

Farben ausgedrückt, mit denen die untere Hälfte der Kehrseite illuminirt ist. Die geschlossene Infanterie ist hellgelb, die leichte hellblau, die Jäger grün illuminirt. Die geschlossene Kavallerie hellblau, leichte Kavallerie lila, Flankeur bunt marmorirt. Reitende Artillerie dunkelblau mit einem rothen Striche, Fufsartillerie schwarz mit einem rothen Striche, schwere Artillerie roth mit einem schwarzen Striche, auf der Hälfte der Marke.

§. 9.

Zu jeder Parthie werden für jede Waffenart 2 Stück $\frac{1}{8}$, 2 Stück $\frac{1}{6}$, 2 Stück $\frac{1}{4}$, 2 St. $\frac{1}{3}$, 2 St. $\frac{1}{2}$ Marken geliefert, folglich 8 Stück, und da 6 verschiedene Truppenarten angenommen sind, nehmlich: 1. Geschlossene Infanterie, 2. Leichte Infanterie, 3. Jäger, 4. Geschlossene Kavallerie, 5. Leichte Kavallerie, 6. Flankeur, so werden dazu 6×8 oder 48 Marken für Truppenverlust geliefert. Hierzu kommt nun die Artillerie, davon jedoch nur $\frac{1}{4}$ oder 1 Piece darstellende Marken nöthig waren, und deren 4 St. für reitende, 4 für leichte, 4 für schwere Batterieen erforderlich waren, mithin 12 Marken für Artillerie, welches überhaupt die Zahl der Marken auf 60 für jede Parthie, und 120 für das ganze Spiel erhöhet. Die Pontoniers können durch Verlustmarken der leichten Truppen, und der Train durch Verlustmarken der schweren Artillerie mit angedeutet werden, weil beide Fälle selten vorkommen. Die Artillerie-Marken haben grade die Gröfse eines Steins und sind auf stärkere Pappe gezogen.

§. 10.

Sobald nun der Fall eintritt, dafs sich beide Theile schlagen, so wird der theilweise Verlust so lange durch diese Marken ausgedrückt, bis dafs die Summe der einzelnen Brüche einem ganzen Steine gleichkommt, wo sodann ein ganzer

Stein herausgenommen und die einzelnen Marken, mit denen einstweilen der Verlust des Gegners theilweise markirt wurde, werden nun zurück gegeben.

Z. B. es hätte der Spieler *B* geschlagen

a. $\frac{3}{8}$ Steine geschlossene Infanterie, im 1ten Zuge,

b. $\frac{1}{2}$ Stein geschlossene Infanterie, im 2ten Zuge,

c. $\frac{1}{4}$ Stein dergl. im 3ten Zuge, so hat er geschlagen $1\frac{1}{8}$ Stein,

und nimmt mithin dem Gegner einen Stein geschlossene Infanterie, und legt ihm zum Nachtheile $\frac{1}{8}$ Marke für geschlossene Infanterie an.

§. 11.

Die Art dieser Berechnung der Spieler unter sich, über den Verlust den sie leiden, durch Anwendung der Verlustmarken, kann zweifach seyn:

a) entweder so, dafs sie, wie in andern Spielen, sie anlegen und auf einem Nebentisch zum Nachtheil des Gegners markiren; oder aber

b) dafs sich die Spieler unter einander selbst so viel Marken aushändigen, als ihnen geschlagen werden. Z. B. *A* verliert $\frac{1}{2}$ Stein, so giebt er die dafür lautende Art Marken an den Gegner *B*, welcher sie geschlagen hat; und erhält, wenn die Summe eines Steins vollständig erreicht ist, diese Marken zurück, gegen Abgabe eines wirklichen Spielsteins der ihm geschlagenen Art von Truppen.

c) Geringerer Verlust, der nur in kleinern Brüchen angedeutet werden kann, läfst sich auch schriftlich notiren, bis er den Brüchen gleich kömmt, die durch die Verlustmarken dargestellt werden.

§. 12.

Der Verlust der kleinen Theile einer Truppenart wird nicht auf einer

Stelle, sondern auf mehreren Punkten der Linie gelitten, mithin wird dadurch, so lange nur von $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{6}$ etc. eines Steins die Rede ist, nicht die Würksamkeit irgend eines einzelnen Steins gehindert, sondern die Würkung der Parthie *A* gegen *B*, oder umgekehrt, erst dann bemerkbar vermindert, wenn die Parthie *A* einen ganzen Stein verloren hat.

Die Richtigkeit dieser Bemerkung und Regeln ist aus dem Beispiel leicht zu entnehmen, dafs $\frac{1}{8}$ Stein Tirailleurs nur gleich ist 4 Mann, und der Verlust von 2 Tirailleur-Rotten nicht so bedeutend ist, um darnach die mindre Würksamkeit des ganzen Steins von 32 Mann während 1 Minute Zeit besonders zu versinnlichen.

§. 13.

Jeder Angriff auf einen Punkt, wo sich entweder

a) durch die Stellung der Truppen in Colonnen oder Massen eine grofse Masse von Menschen auf einem Punkt befindet,

b) oder wo die Terrain-Hindernisse, z. B. Brücken in Strafsen durch Städte und Dörfer, durch Defilees u. s. w. nöthigen, dichte Colonnen zu bilden,

mufs einen gröfsern Erfolg haben, und die Würkung bedeutender seyn, als auf einzelne Linien in Fronte oder gar auf zerstreute Truppen, wie Tirailleurs und Flankeurs.

§. 14.

Es ist schon in mehreren Stellen dieser Anleitung davon die Rede gewesen, dafs es unmöglich sey, die Würkungen, die in der Regel Statt finden, wenn Truppen agiren, mit mathematischer Genauigkeit in dem Kriegsspiel nachzuahmen und zu versinnlichen. Allein auch in Absicht des Feuergewehrs, und des Treffens der

kleinen Kugeln und der Artillerie, ist es hier im Allgemeinen zu wiederholen, dafs es dem Verfasser und seinen Mitarbeitern hinlänglich schien,

entweder Mittelzahlen anzunehmen, oder aber nur so nahe, als es sich unter gegebenen Zeit- und Raum-Verhältnissen thun liefs, sich der Wirklichkeit zu nähern.

Zur Erinnerung an die Würklichkeit selbst wird dadurch demjenigen, der sich blofs übt, so wie demjenigen, der sie lehrt, Gelegenheit genug gegeben, und der Zweck des Nützlichen nicht verfehlt.

§. 15.

Vorstehende Grundsätze des Angriffs, so wie der Bewegung, sind überall, wo etwa die in dieser Anleitung entworfenen Spielgesetze nichts bestimmen sollten, bis zu einer öffentlichen Bestimmung einzelner noch unentschiedener Fälle — als Grundregel anzuwenden, und dies ist auch der Fall mit allen andern allgemeinen Spielregeln, welche die einzelnen Fälle entscheiden müssen, die der Verfasser etwa nicht berücksichtigt haben möchte.

§. 16.

Auf alle Gegenstände, die eine grofse Würkungsfläche darbieten und hoch sind, würkt das Feuergewehr mehr, als auf solche Gegenstände, die eine mindre Höhe haben, und eine geringere Würkungsfläche darbieten. — Daher ist die 9 Fufs hohe Kavallerie mehr, als die nur 6 Fufs hohe Infanterie, der Würkung des Feuergewehrs ausgesetzt.

§. 17.

Die Hindernisse der Würkungen des Feuergewehrs sind entweder solche, die diesen Gebrauch ganz unmöglich machen, oder solche, die sie nur einschränken oder vermindern.

a) Zu der ersten Art gehören alle Wälder, Berge und Gebäude, welche zwischen zwei Truppen-Linien liegen.

b) Zu der zweiten Art gehören die Fälle, wenn blofs der Rand eines Waldes, oder eine Umzäunung die Truppen trennt, oder dieselben auf der Anhöhe stehen; denn ist derjenige, der gegen so gestellte Truppen agirt, im Nachtheil, und die Truppen, die die Höhe des Berges, die Gehöfte und Gebäude, oder den Rand eines Waldes besetzt halten, im Vortheil. Die Würkung der leztern ist wie gewöhnlich, die der erstern aber minder grofs.

§. 18.

Das Zurückziehen der mit einer Truppenmasse und durch den Chok derselben angegriffenen Linie geschieht in einer halben Minute Zeit, und eine halbe Minute wird auf die Gegenwehr gerechnet, mithin ist diese rückgängige Bewegung für keinen besondern Zug zu rechnen, sondern geschieht gleichzeitig mit dem Angriff des Gegners. Ein Stein, der durch einen Chok angegriffen ist, und sich nicht so weit zurückziehen kann, als die Marschweite desselben es gestattet, ist verloren. Dieser Fall tritt ein, wenn Gewässer, Morast, dichte Mälder oder steile Anhöhen ihn daran hindern.

IX.

Spielgesetze für die Bewegung und den Angriff geschlossener Infanterie.

A. Bewegung der Infanterie.

§. 1.

Die Bewegung der geschlossenen Infanterie ist in der Würklichkeit im Zeitraume einer Minute, etwa gleich $\frac{115}{120}$ Schritt im gewöhnlichen Marsche, $\frac{150}{100}$ Schritt im Geschwindschritt, 200 Schritt im Sturmmarsche.

Um diesen Zahlen nahe zu kommen, ist den einzelnen oder in der Linie sich bewegenden Steinen, die geschlossene Infanterie darstellen, gestattet, sich in einem Zuge,

a) im Marschschritte, zwei Distanzen oder 100 Schritt,

b) im Geschwindschritt, drei Distanzen oder 150 Schritt,

c) im Sturmschritte, vier Distanzen oder 200 Schritt,

zu bewegen.

§. 2.

Diese Bewegung wird vermindert, wenn die Truppe sich in Colonnen oder Massen bewegt, und die geschlossene Infanterie legt in dieser Form nur höchstens drei Distanzen oder 150 Schritt auf der Ebene, und bei Terrain-Hindernissen zwei Distanzen oder aber 100 Schritt in einem Zuge oder 1 Minute

Zeit zurück. Quarrees oder Massen machen in einer Minute, da sie geschlossen bleiben müssen, auf der Ebene 100 Schritt oder 2 Distanzen Weges, und bei Terrain-Hindernissen nur 50 Schritt oder eine Distanz.

§. 3.

Eine andere Art der Verminderung der Marschweite findet Statt und wird veranlafst, wenn einzelne Steine Terrain-Hindernisse zu passiren haben, wo sie nach §. 5. Abschnitt VI. eine Distanz an ihrer Marschweite verlieren, und mithin in einem Zuge nur drei Distanzen oder höchstens 160 Schrit zurücklegen. Man nimmt denn an, die Infanterie habe sich im Geschwindschritt bergauf bewegt, sei in gleichem Tempo durch ein Defilee oder über eine Brücke gegangen, u. s. w.

§. 4.

Nach dem §. 8. Abschnitt VI. mufs jede Infanterie, die eine Bewegung im Sturmschritte gemacht hat, die nächsten 2 Züge oder Minuten sich nur im Geschwindschritt oder gewöhnlichem Schritte bewegen, und kann erst im dritten Zuge darauf, wieder eben so schnell vorrücken.

B. Angriff der Infanterie.

a. Mit dem Feuergewehre.

§. 5.

Die Entfernung, in der die Kugelschüsse der Infanterie würksam zu werden anfangen, nimmt man gewöhnlich 300 Schritte an, wenn gleich einzelne Kugeln weiter reichen. Eine geschlossene Linie feuert viermal in der Minute, und nach preufsischer Einrichtung nur die zwei vorderen Glieder, mithin von 50 Rotten à 3 Mann nur 100, folglich geschehen im Durchschnitte von diesen

100 Mann

100 Mann 400 Schüsse in einer Minute. Diese Schüsse werden desto würksamer, je näher der Gegenstand dem steht, der mit dem Feuergewehr angegriffen hat, und ihre Würkung wird desto gröfser, wenn sie gegen Kavallerie, desto geringer, wenn dieselbe gegen eine zerstreute Linie von Tirailleurs oder Flankeurs gerichtet ist. Von

400 Schufs treffen auf 300 Schr. 35 oder $\frac{1}{12}$ gegen Infanterie, 35 gegen Kavallerie oder etwa $\frac{1}{10}$

— 200 — 50 — $\frac{1}{8}$ — — — 65 — — — — — $\frac{1}{6}$

— 100 — 75 — $\frac{1}{5}$ — — — 100 — — — — — $\frac{1}{4}$

— 50 — 100 — $\frac{1}{4}$ — — — 150 — — — — — $\frac{2}{3}$

Nach dieser mehr oder minder richtigen Theorie, die sich auf verschiedene Versuche und Erfahrungen gründet, sind folgende Spielregeln bestimmt.

§. 6.

Erst auf die Weite von fünf Distanzen oder 250 Schritt wird das kleine Gewehrfeuer so würksam, dafs es nach dem Verhältnisse der Massen, die die Spielsteine darstellen (siehe Abschnitt IV.) ohne zu grofse Verwickelung der Spielgesetze sinnlich und einfach dargestellt werden kann. Ein jeder Stein geschlossener Infanterie, kann daher auf diese Weite hinschlagen, so, dafs nur die Entfernung zwischen den Fronten der beiden sich angreifenden Steine gerechnet, und auf die Stelle, wo beide stehen, nicht geachtet wird.

Anmerk. Man hätte die Würkung in der Weite von 50 Schritt übergehen können, weil in dieser Entfernung die Truppen nicht leicht kaltblütig auf einander feuern, sondern sich wahrscheinlich mit dem Bajonette angreifen werden. Allein es kann der Fall eintreten, dafs zwei Linien durch nicht zu überschreitende Defilees,

Moräste und Gewässer getrennt sind, und dann blofs das Feuergewehr sie erreicht, und es war für diesen Fall eine Spielregel nöthig.

§. 7.

Die Würkung des Infanteriefeuers gegen geschlossene Infanterie des Gegners steigt in folgendem Verhältnisse. Es nimmt nehmlich jeder angreifende Stein

a)	auf	5	Distanzen	oder	250	Schritt	$\frac{1}{8}$	Des Gegners. Welcher Verlust durch die Marken (Abschnitt V.) ausgedrückt wird.
b)	—	4	—	—	200	—	$\frac{1}{8}$	
c)	—	3	—	—	150	—	$\frac{1}{6}$	
d)	—	2	—	—	100	—	$\frac{1}{6}$	
e)	—	1	—	—	50	—	$\frac{1}{4}$	

Indem man das Verhältnifs der Würkung in den Fällen *a* und *b*, und in den Fällen *c* und *d* gleich setzt, werden die dazwischen liegenden Zahlen und Summen der Würkungen ausgeglichen, ohne die Zahl der Verlustmarken oder die Regeln des Spiels zu vermehren. Auch nimmt die Zahl der Feuernden und Angreifenden durch das Feuer des Gegners ab, und so konnte auch dies Würkungsverhältnifs nicht füglich anders festgesetzt werden.

§. 8.

Gegen geschlossene Kavallerie, ist die Gradazion der Würkung des Feuergewehrs folgende:

a)	auf	5	Distanzen	oder	250	Schritt	$\frac{1}{6}$
b)	—	4	—	—	200	—	$\frac{1}{6}$
c)	—	3	—	—	150	—	$\frac{1}{4}$
d)	—	2	—	—	100	—	$\frac{1}{4}$
e)	—	2	—	—	50	—	$\frac{1}{3}$

§. 9.

Da die Zahl der Köpfe, die durch Tirailleur- und Flankeursteine vorgestellt werden, an sich selbst schon geringer ist, so war es nicht nöthig, für dieselben besondere Verhältnisse des steigenden Verlustes nach der Nähe oder Entfernung des angreifenden Steines festzusetzen, sondern es war hinreichend, dies Verhältnifs, welches §. 5. festgesetzt ist, auf Tirailleurs und Jäger anzuwenden, die im Infanteriefeuer stehen, und nach §. 7. der Fall zu behandeln, wenn das Infanteriefeuer eine Truppe zerstreuter Kavallerie beschliefst.

§. 10.

Die Infanteriesteine, welche mit dem Feuergewehr würken, können sich nicht zugleich bewegen, indem genau die Zeit einer Minute auf ihre bestimmt berechnete Würkung aufgeht.

§. 11.

Die Würkungsfläche des Steins, der eine mit Feuergewehr angreifende Truppe darstellt, ist nicht nur die gerade vor ihm hinliegende Fläche, und eine mit seiner Fronte paralellaufende Linie, sondern auch, da die Truppe rechts und links anschlagen kann, eine jede Fläche, die von der Diagonale begränzt wird, welche man durch die quadratrische Oberfläche des Steins ziehen kann. Da absichtlich alle Kupferstiche zu diesem Werke unterblieben sind, welche nur das Nachahmen desselben erleichtert haben würden, so müssen sich die Spieler diese Regel durch die Schufsweiten der Artillerie, die sich im Apparate befinden, deutlich machen.

§. 12.

Die Hindernisse der Würkung des Gewehrfeuers sind entweder total und absolut, oder sie vermindern nur die Entfernung, in der die Würkung statt findet,

oder aber sie vermindern die Zahl der treffenden Schüsse. Die ersten sind Abschn. VIII. §. 17. angegeben, und gelten für alle Waffenarten.

Die zweiten Hindernisse, die nur gestatten in einer geringeren Entfernung zu würken, sind für Infanterie, Wald, Gehöfte und Gärten. Hiernach werden Truppen, die in Wäldern und in Gehöften oder Gärten stehen, nur

a) auf dem Rande des dichten Waldes, bis 50 Schritt;

b) auf der 2ten Distanze lichter Wälder, bis 100 Schritt;

c) nur am Rande der Gehöfte und hinter den Gartenzäunen beschossen.

Bei dem Schutze, den die Bäume und Umzäunungen geben, wird nur erst der Angriff mit Feuergewehr auf 4 Distanzen oder 200 Schritt merklich würksam, und der Verlust, den die Angegriffenen leiden, wird nun vermindert, um den daselbst aufgestellten Truppensteinen den Vortheil zu lassen, den sie in der Wirklichkeit vor denen haben, die im Freien stehen. Sie leiden nur einen Verlust

von	$\frac{1}{8}$	auf	200	Schritt,	oder 4	Distanzen
—	$\frac{1}{8}$	—	150	—	3	—
—	$\frac{1}{6}$	—	100	— und	2	—
—	$\frac{1}{6}$	—	50	—	1	—

b. Angriff der Infanterie mit dem Bajonette.

§. 13.

Wenn diese Art des Angriffs durch die Züge und Steine des Kriegsspiels dargestellt, und im Laufe der Parthie angewendet werden soll, so rücken die angreifenden Steine, höchstens in der Entfernung von 4 Distanzen oder 200 Schritt, an die Fronte der Steine des Gegners, welche angegriffen werden sollen.

§. 14.

Der Angreifende leidet, da sich der Gegner wehrt, Verlust, doch weniger, als der Angegriffene, und der Erfolg des Angriffs ist auch darum für letztern so nachtheilig, dafs derselbe sein Terrain verliert, und nach Abschn. VIII. §. 4. die Hälfte seiner gröfsten Marschweite, folglich in diesem Falle zwei Distanzen weit zurückgeworfen wird. Der Verlust des Angreifenden ist, da darüber keine bestimmte Erfahrungen vorhanden sind, auf $\frac{1}{8}$ pro Stein, und der des Angegriffenen auf $\frac{1}{4}$ pro St. angenommen; wenn folglich 8 Steine Infanterie der Parthie *A*, auf eine gleich starke Linie des Gegners *B* eindringen, so verliert der Spieler *A* 1 ganzen Stein oder $\frac{8}{8}$, und der Spieler *B* 2 ganze Steine oder $\frac{8}{4}$.

§. 15.

Wenn hinter der angegriffenen Linie eine steile Felsenwand, Morast oder Wasser so nahe liegt, dafs dieselbe nicht zwei Distanzen weit zurück kann, so ist jeder Stein, der diesen Rückweg nicht machen kann, verloren. Das übrigens dieser Rückweg, weil er in einer halben Minute geschieht, nicht für einen Zug gilt, sondern die geworfenen Truppen wieder ihrerseits angreifen kann, wenn an ihr die Reihe zuu Ziehen ist, ist schon aus der Regel (§. 18. Abschnitt VIII.) zu entnehmen.

§. 16.

Geschieht der Angriff in Masse, so dauert die Gegenwehr des Feindes kürzere Zeit und sein Rückzug erfolgt eher, mithin vermindert sich dann auch der Verlust des Angreifenden, und dieser Verlust auf zwei seiner angreifenden Steine nur $\frac{1}{8}$. Diese Art des Angriffs wird dadurch sinnlich im Spiele dargestellt, dafs man zwei

bis drei Steine auf einander setzt, und dadurch angedeutet, dafs sich auf dieser Stelle ein dicht zusammengedrängter Haufe befindet.

§. 17.

Zur Vertheidigung der geschlossenen Infanterie bildet dieselbe entweder

a) ein Linien-Quarree oder Vier an einander stofsende einfache Linien von Steinen,

b) oder eine Masse, die gedrängt steht, und von allen Seiten Front machen kann.

Diese Stellung hat die Folge, dafs

1) die Würkung des Artillerie-Feuers dagegen sich heftiger äufsert, wovon nachher

2) auch die Wirkung des Infanterie-Feuers sich nun vermehrt, und von $\frac{1}{8}$ zu $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{4}$ u. $\frac{1}{3}$ zu $\frac{1}{2}$ auf die 5 oben angegebenen Distanzen steigt;

3) dagegen ist (da man annehmen mufs, dafs jede Truppe ihre Schuldigkeit thut), der Angriff der Kavallerie auf Quarre's und Massen unwürksam.

Anmerk. Ueber diesen Fall sind die Kavalleristen und Infanteristen nicht ganz einig, und es behaupten mehrere nach der Anleitung mehrerer Erfahrungen bei einzelnen Gefechten, dafs die Kavallerie in das Quarree dringen müsse, obgleich mit grofsem Verlust. Die Spieler können sich darüber leicht einigen, und wenn sie der lezten Meinung zugethan sind, das Doppelte des Verlusts annehmen, den Kavallerie bei dem Angriff einzelner Linien leidet.

X.

Gesetze des taktischen Kriegsspiels für die Bewegung und Würkung der Tirailleurs und Jäger.

Einleitende Anmerkung.

Der Vortheil, durch eine zerſtreute und gedehnte Linie leichter Truppen eine weite, ausgedehnte Position gegen den geschlossenen Feind zu denken, und wenn ihn diese Linie gleich nicht schlagen kann, doch seine Bewegung zu hindern; der Vortheil, unter dem Schutze und der Deckung einer solchen Linie den wahren Zweck und das Ziel des Aufmarsches zu verbergen, mufste angedeutet werden; die Spieler müssen, wie in der Natur, in den Stand gesetzt werden, ein koupirtes Terrain, Berg, Wald oder Dorf mit weniger Mannschaft gegen den überlegenen Feind, der im freien Felde steht, zu vertheidigen, und dessen Stellungen, besonders seine unbedeckten Batterien, zu umgehen.

§. 1.

Die Bewegungen der leichten Infanterie und Jäger sind gleich, in der Wirklichkeit, und mithin auch in dem der Wirklichkeit nachahmenden Kriegsspiele. Nur in der Würksamkeit ihrer Waffen, liegt der Unterschied beider Truppenarten.

§. 2.

Von der geschlossenen Infanterie unterscheidet sich die Bewegung dieser beiden leichten Truppenarten nur dadurch, dafs sie

a) anhaltende schnelle Bewegungen machen können, und die Leichtigkeit ihrer Rüstung, so wie ihre Übung ihnen dabei zu Hülfe kommt, es können daher auch im Kriegsspiele, die Tirailleurs und Jäger vorstellende Steine zwei Züge nach einander in dem gröfsten Grade der Geschwindigkeit gezogen werden, und bedürfen nur eines langsamen Zuges dazwischen. Sie bewegen sich zwei Minuten im Sturmschritte und eine Minute im Geschwindschritte.

b) Ein Terrain, dessen Besetzung und Benutzung nicht physisch unmöglich ist, können Tirailleurs und Jäger passiren, ohne an ihrer Marschweite zu verlieren. Es sind einzelne Menschen, und kleine Trupps, die sich überall durchdrängen. Also giebt es für sie keine verzögernden Hindernisse des Terrains, wie sie §. 5 Abschnitt VI. angegeben sind, und nur nach §. 6. desselben Abschnits, folgende absolute Bewegungshindernisse, 1) Anhöhen dritten Böschungs-Grades ohne Zugang, 2) Moräste, 3) Seen, Ströhme oder Flüsse. Sie gehen also durch Waldungen aller Art, durch Bäche und Graben und durch Gehöfte jeder Art, über Chausseen und ihre Graben ohne Anstand hindurch.

§. 3.

Wenn die leichte Infanterie sich in geschlossenen Linien formirt, dann bewegt sie sich und würkt, wie die geschlossene Infanterie. Dieser Fall wird dadurch ausgedrückt, dafs drei Steine Tirailleurs aufeinander gestellt werden, die dann 100 Mann in zwei Gliedern, welche beide feuern, gleich sind.

§. 4.

Stehen aber die Tirailleursteine allein und einzeln, so würken sie nach folgenden taktischen Grundsätzen.

Man

Man kann nehmlich annehmen, dafs der Tirailleur, der mehr Zeit zum Zielen und Laden gebraucht, wie der Infanterist, nur dreimal in einer Minute feuert, mithin $\frac{3}{3}\frac{2}{3}$ Tirailleur in der Minute etwa 100 Schufs.

Diese Kugeln treffen weiter hin, als die der Infantrie, weil sie richtiger gezielt werden, mithin bis 300 Schritt oder 6 Distanzen weit, und es dürfte in der Regel der Verlust des Gegners in folgendem Verhältnisse steigen.

100 Tirailleurkugeln treffen

auf 300 Schritt 10 Mann geschlossene Infanterie, oder 18 Mann gesehl. Kavallerie.
— 250 — 15 — — — — 21 — — —
— 200 — 20 — — — — 27 — — —
— 150 — 25 — — — — 30 — — —
— 100 — 30 — — — — 40 — — —
— 50 — 40 — — — — 50 — — —

§. 5.

Hiernach sind die Regeln in dem taktischen Kriegsspiele angenommen, dafs die Steine, welche Tirailleurs und leichte Infanterie darstellen, auf die Entfernung von 5 bis 6 Distanzen nur je zwei und zwei $\frac{1}{8}$ Stein geschlossener Infanterie nehmen, wodurch der Werth von $\frac{1}{10}$ Verlust für jeden angedeutet wird. Auf 4 Distanzen Entfernung jeder einzelne Stein $\frac{1}{8}$, 3 Distanzen $\frac{1}{6}$, 2 Dist. $\frac{1}{5}$, 1 Dist $\frac{1}{4}$, gegen geschlossene Kavallerie aber, schlägt der Tirailleurstein jeder einzeln

auf 6 Distanzen $\frac{1}{8}$,
— 4 — $\frac{1}{6}$,
— 2 — $\frac{1}{4}$,
— 1 — $\frac{1}{3}$.

§. 6.

Wenn die Tirailleurs gegen einander würken, so bleibt das Verhältnifs, das bei der geschlossenen Infanterie angenommen ist. Es treffen dann weniger Kugeln, und die Zahl derer, die dadurch geschlagen werden, ist auch geringer.

§. 7.

Die Tirailleurs der Jäger feuern in der Minute nur 2 Schufs, aber sie treffen mit ihren Büchsen noch weiter, und man kann sie schon auf 400 oder 350 Schritt als bedeutend würksam annehmen.

Nach der Analogie des vorstehenden Princips treffen daher 100 Jäger mit Büchsenkugeln auf 400 Schr. 10 Mann Infanterie, oder $13\frac{1}{3}$ Mann Kavallerie.

—	350	—	15	—	—	—	20	—	—
—	300	—	20	—	—	—	$26\frac{1}{2}$	—	—
—	250	—	30	—	—	—	30	—	—
—	200	—	40	—	—	—	$53\frac{1}{3}$	—	—
—	150	—	45	—	—	—	60	—	—
—	100	—	50	—	—	—	$66\frac{2}{3}$	—	—
—	50	—	75	—	—	—	80	—	—

§. 8.

Hiernach ist in dem taktischen Kriegsspiele angenommen, dafs ein Jägertirailleurstein auf

8	Dist.	—	—	$\frac{1}{10}$	oder	geschl.	Infant.	—	—	—
7	—	—	—	$\frac{1}{10}$	2 St. $\frac{1}{8}$	—	—	—	$\frac{1}{4}$	—
6	—	—	—	$\frac{1}{8}$		—	—	—	$\frac{1}{4}$	—
5	—	—	—	$\frac{1}{6}$		—	—	—	$\frac{1}{3}$	—
4	—	—	—	$\frac{1}{4}$		—	—	—	$\frac{1}{2}$	—
3	—	—	—	$\frac{1}{3}$		—	—	—	$\frac{3}{4}$	—
2	—	—	—	$\frac{1}{2}$		—	—	—	1	—
1	—	—	—	1		—	—	—	1	—

oder $\frac{1}{6}$ geschl. Kavallerie.

§. 9.

Tirailleurs und leichte Infanterie in Masse gebildet, können den Chok der Kavallerie mit dem Verlust aushalten, den die geschlossene Infanterie in gleichem Falle leiden würde. Dagegen können dieselben einzeln diesem Chok nicht widerstehen. Die Kavallerie räumt sie mit unbedeutendem Verluste in der Regel auf, wenn sie nicht, durch koupirtes Terrain gedeckt, derselben Widerstand leisten, oder sich in Masse setzen können.

Die Tirailleurs der Jäger werden, da sie der Waffe der Bajonette entbehren müssen, selbst in dem Falle, dafs sie eine Masse bilden wollten, aufgeräumt und geschlagen, so wie sie Kavallerie angreift. Und nur in dem Falle, dafs man eine aus Tirailleurs oder leichter Infanterie und Jägern zugleich bestehende Masse bildet, welche auch in der Wirklichkeit möglich und anwendbar ist, kann diese zusammengesetzte Masse der feindlichen Kavallerie widerstehen.

§. 10.

Die Leichtigkeit, mit der sich leichte Infanterie aller Art aus einander zieht, und die kleinen Hülfsmittel zum Schutz gegen den Feind benutzt, die ihr kleine Ravins, trockne Graben, und kleines Gebüsch darbieten, hat die Regel begründet, dafs jeder Tirailleur-Stein die zwei an seinen Seitenlinien gränzenden Distanzen, folglich eine Distanz rechts und eine links deckt, und keine Waffenart des Gegners dieselbe passiren kann, bis nicht dieser Stein selbst geschlagen, oder aber von seinem Platze verdrängt ist.

XI.

Bewegung, Angriff und Vertheidigung der Kavallerie aller Art.

Einleitende Anmerkung.

Die Bewegungen der Kavallerie während einer Akzion, und selbst kurz vor derselben, bei ihrem An- und Aufmarsche, sind gewöhnlich schnell, und es ist weniger davon die Frage gewesen, als die Regeln des taktischen Spiels erfunden wurden, welche Gradazionen dieser Geschwindigkeit anzunehmen wären, als welches das Maximum sei, wenn ein gerüsteter Reuter mit bepacktem Pferde im Augenblick der Akzion einen Angriff mit aller Kraft machen soll. Die Verhältnisse strategischer Märsche waren zu berücksichtigen, aber nicht zum Grunde zu legen. Es war beinahe nicht nöthig, zwischen der schweren und leichten Kavallerie einen Unterschied zu machen, weil beide im Augenblicke der Akzion, sich fast gleich schnell bewegen müssen. Der Unterschied zwischen beiden Waffenarten ward nur darum beibehalten, weil der leichte Reuter, vermöge der Leichtigkeit seiner Rüstung und seines Pferdes, sich immer doch etwas schneller bewegen kann, als der schwere, und weil eben dieser Umstand demselben den Übergang über Gräben und Bäche, den Durchzug durch lichte Waldungen erleichtert. Die Differenz beider Bewegungen konnte doch aber nur gering angenommen werden. Nimmt man nun an, dafs ein Durchschnitt der mannigfaltigen

Verhältnisse, der Schnelligkeit der Bewegung zu Pferde, die vom Terrain und der Beschaffenheit des Pferdes abhängen, ein gewöhnliches Mittelpferd mit mittlerer Belastung vom Reuter und Gepäck in 30 Minuten 12000 Schritt oder eine Postmeile zurücklegen kann, rechnet man die Zeit ab, die auf den persönlichen Kampf abgeht, bedenkt man, dafs keine Kavallerie den Angriff gleich in der Carriere anfängt, sondern ihre Bewegung vom leichten Trabe zu dem gestreckten, zu dem Gallop und endlich zu der Carriere steigen läfst: so scheinen folgende Regeln nicht ganz von der Natur und der Wirklichkeit abzuweichen.

§. 1.

Der höchste Grad der Schnelligkeit bei der

schweren Kavallerie ist — in einem Zuge — 8 Distanzen oder 400 Schritt,

bei der leichten und den Flankeurs — — 10 Distanzen oder 500 —

Man kann annehmen, dafs dieses die Carriere sei, die der völlig gerüstete Reuter macht, und bei der ihm noch Zeit zum Kampfe übrig bleibt. Dieser Grad der Schnelligkeit darf nur zweimal nach einander angewandt werden, dann folgt ein Zug im gestreckten Trabe oder leichten Gallop, der gleich ist

bei der schweren Kavallerie — 6 Distanzen oder 300 Schritt,

bei der leichten — — 8 — oder 400 —

und nach dieser verminderten Schnelligkeit können die Kavalleriesteine wieder zwei sehr schnelle Züge machen.

§. 2.

Alle unter diesem Grade der Schnelligkeit liegenden Verhältnisse derselben, der Schritt, kurze Trab u. s. w. waren nicht nöthig anzugeben, weil das Minimum der Schnelligkeit einer Bewegung in der Willkühr der Spieler beruht, den

Fall ausgenommen, wo Kavallerie entweder durch Terrainhindernisse, Defilees, Brüche, Strafsen in Städten, lichte Wälder, oder dadurch in ihrer Bewegung gehindert sieht, dafs sie in Colonnen marschirt, in diesen Fällen ist der höchste Grad der Schnelligkeit festgesetzt

für schwere Kavallerie auf 4 Distanzen oder 200 Schritt,

für leichte und Flankeurs — 6 Distanzen oder 300 Schritt,

mit Vorbehalt sie auch langsamer bewegen zu können.

§. 3.

Bei dem Deployiren der Colonne kann und mufs der höchste Grad der Schnelligkeit angewendet werden, jeder aufmarschirende Stein kann eine Linie von resp. 8 bis 10 Distanzen durchlaufen, je nachdem er schwere oder leichte Kavallerie darstellt.

§. 4.

Die schwere Kavallerie kann dichte Waldung, Graben und Bäche nicht passiren, die leichte geht mit der Einschränkung ihrer Marschweite durch, die §. 2. dieses Abschnitts für den Fall festgesetzt ist, wo die Bewegung durch Terrainhindernisse gemäfsiget wird.

§. 5.

Der Angriff der Kavallerie auf die Kavallerie des Gegners geschieht auf eben die Art, wie der Angriff der Infanterie auf Infanterie mit dem Bajonette, nehmlich die Steine werden an die Frontlinie des Gegners gerückt, und dieser verliert $\frac{1}{4}$ pr. Stein des Angreifenden, und geht, wenn seine Linie aus schwerer Kavallerie besteht, 4 Distanzen des Terrains, wenn es leichte ist, 5 Distanzen oder die Hälfte

der gröfsten Marschweite, die er mit umgewendeter Frontlinie zurückgehen mufs. Der Angreifende selbst verliert nur $\frac{1}{8}$ pro Stein, der angegriffen ist.

Greifen 8 Steine von *A*, 8 ähnliche des Gegners *B* an, so verliert *B* 2 Steine oder $\frac{8}{4}$, und *A* 1 Stein oder $\frac{8}{8}$. Greifen 10 Steine von *A* 8 Steine von *B* an, so verliert *B* $2\frac{1}{2}$ oder $\frac{10}{4}$ und *A* nur 1 Stein oder $\frac{8}{8}$. Greift *A* mit 8 Steinen 10 St. von *B* an, so verliert *A* $1\frac{1}{2}$ Stein oder $\frac{10}{8}$ und *B* nur 2 Steine oder $\frac{8}{4}$. Der Angriff geschieht auf die Weite, die in dem höchsten Grade der Schnelligkeit zurückgelegt werden kann, mithin auf resp. 8 — 10 Distanzen.

Anmerk. Ein Unterschied von leichter und schwerer Kavallerie und der Verlust in dem Falle eines gegenseitigen Angriffs schien nicht nöthig, und zu allzufeinen Distinktionen und in Regeln zu führen, die allzusehr zusammen gesetzt geworden wären.

§. 6.

Der Angriff der Kavallerie auf Infanterie geschieht aus gleicher Entfernung, hat gleiche Würkung, und ist nur mit mehrerem Verlust für beide Theile verknüpft. Die angegriffene Infanterie verliert gegen die leichte Kavallerie $\frac{1}{3}$, die leichte Kavallerie selbst $\frac{1}{6}$ ihrer Steine; die schwere Kavallerie hat durch ihre Masse mehr Würkung, durch ihre Rüstung mehr Schutz, daher sie nur $\frac{1}{8}$ ihrer Steine verliert, und der angegriffenen Infanterie $\frac{1}{4}$ schlägt, und die angegriffene Infanterie wird auf 2 Distanzen = 100 Schritt in beiden Fällen zurückgeworfen. Die Berechnung für den Fall, dafs die angegriffene Linie Infanterie gleich oder stärker oder schwächer ist, als der angegriffene Feind, ist nach der Anleitung des §. 5. dieses Abschnitts zu machen, und hiernach die Verlustmarken anzulegen.

§. 7.

Alles, was durch den Chok der Kavallerie, der leichten oder schweren, zurückgeworfen wird, es sei nun Infanterie oder Kavallerie, wird gefangen und geht verloren, wenn es nicht soweit zurückgehen kann, als der nothwendige Verlust des Terrains für den Angegriffenen erfordert. Z. B. wenn die geschlagenen Truppen an Felsenhöhen, auf Moräste, Defilees, in Gewässer oder dichte Waldung gedrängt werden.

§. 8.

Die Steine, welche Flankeurs und einzelne leichte Trupps vorstellen, können keinen Chok gegen geschlossene Linien-Kavallerie oder Infanterie machen, es sei denn, sie werden in Massen zusammengezogen, und 3 Steine mindestens auf einander gesetzt. Auf Tirailleurlinien können sie, da die Verhältnisse gleich sind, einen Angriff machen.

§. 9.

Aller Angriff, der in die Flanken des Gegners oder in seinen Rücken geschieht, kostet dem Angreifenden keinen Verlust, und es werden dadurch alle Steine des Angegriffenen vernichtet, weil derselbe keine Gegenwehr geleistet hat, und was nicht getödtet und blessirt ist, dadurch aufser Aktivität gesetzt wird, dafs die Truppe gefangen genommen wird. Die Zahl der auf diese Weise zu schlagenden Steine, ist darnach zu bestimmen, wie weit ein Stein der Parthie *A* in die Flanke des Gegners *B* hinein gehen kann. Z. B. *A* hätte einen Stein schwerer Kavallerie, der 4 Distanzen von der Flanke des Gegners *B* stände, und diese wäre nicht bedeckt, so kann dieser Stein, der auf 8 Distanzen angreifen kann, noch vier Steine des Gegners schlagen, da er sie in die Flanke angreift und aufrollt. Im

Rücken

Rücken ist dies derselbe Fall. Diese Würkung und diesen Verlust, kann man nur verhindern, wenn der Spieler *B* einen Theil seiner Linie die Fronte verändern, und dem, mit dem Angriffe drohenden Spieler *A* sich entgegenstellen läfst.

§. 10.

Bei dem Angriffe einer nicht deployirten Colonne, verliert der Angegriffene so viel Steine, als die Zahl derer ist, mit denen er angegriffen wird. Wenn 4 Steine einer Colonne von 8 Steinen angegriffen werden, so verliert der Angegriffene 4 St., und kann nur mit 4 St. zurückgehen, der Angreifende verliert nur $\frac{1}{4}$ oder 1 Stein.

§. 11.

In Defileen und Strafsen oder auf Brücken, verursacht der Angriff des ersten Steins der Tete der Colonne den Rückzug aller dicht dahinter stehenden Steine, und dieser Stein an der Tete geht verloren, ohne dafs der Gegner etwas verliert.

Wird die Tete und die Queue in einem Defilee, Strafse etc. zugleich angegriffen, so ist die ganze Masse im Defilee oder in der Strafse oder auf der Brücke gefangen, weil sie sich nicht zurückziehen konnte.

§. 13.

Den Verlust, den die Kavallerie leidet, welche von Infanterie durch das Feuergewehr angegriffen wird, ist Abschnitt IX. angegeben; den die Artillerie ihr verursacht, im Abschnitte XII. und die Würkung derselben auf Jäger, die keine Bajonette haben, und unbedeckt stehen möchten, im Abschnitte X.

SBB
N12<133723793010

BUCHBINDEREI
I. NEUMANN
Tel.:030 - 47 47 38 84
29.01.1999

Taktisches Kriegs-Spiel

oder

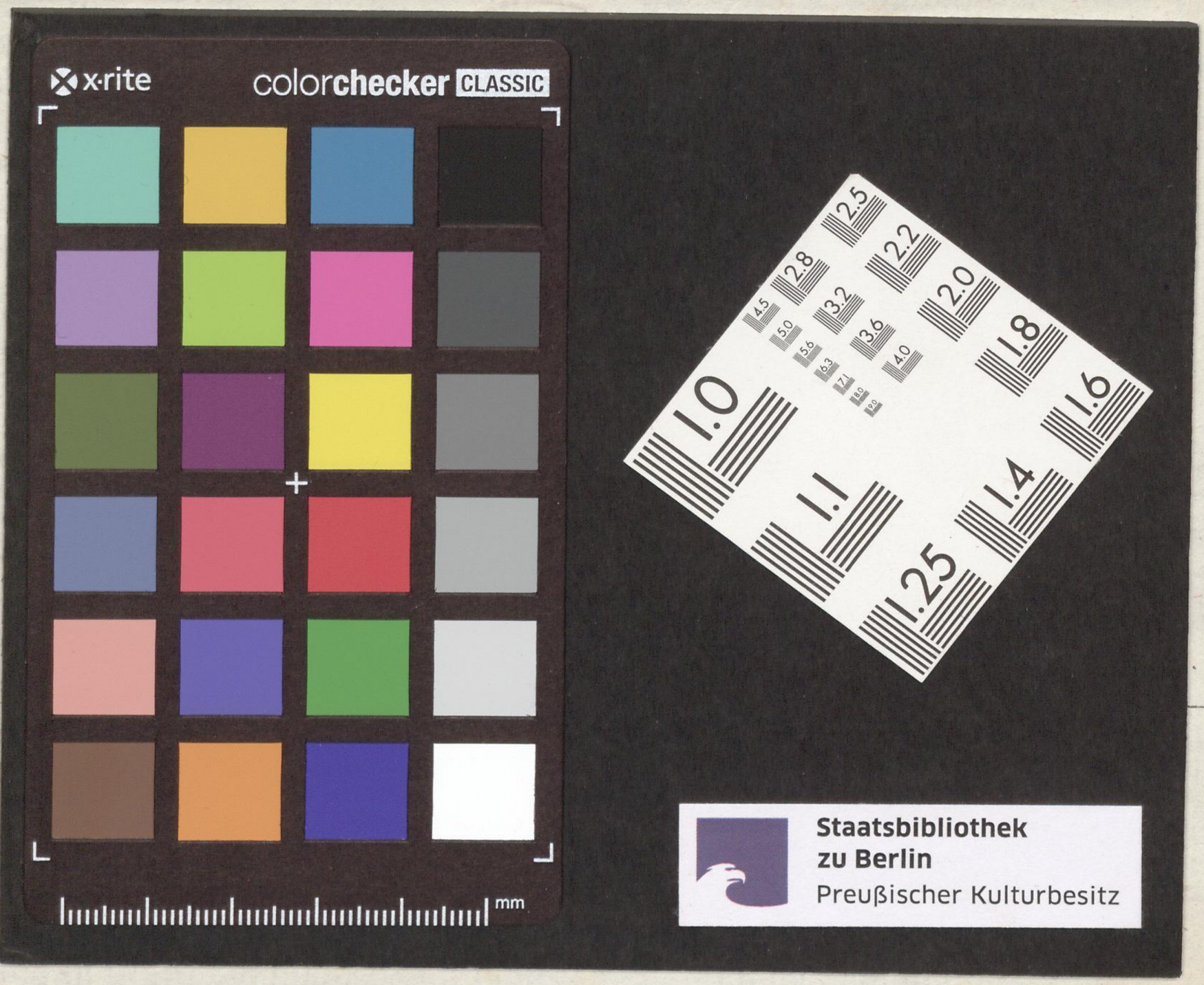
Anleitung

zu einer

mechanischen Vorrichtung

um

taktische Manoeuvres



Staatsbibliothek
zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz